RESIDENT EVIL

La Verdadera Historia Detrás de RESIDENT EVIL

CAPCOM

RESIDENT EVIL

La Verdadera Historia Detrás de RESIDENT EVIL

CAPCOM

RESIDENT EVIL

La Verdadera Historia Detrás de RESIDENT EVIL

01reCenter

CAPCOM

CONTENIDOS

2 Notas de George Trevor

22 Viñetas del guión gráfico de RESIDENT EVIL

24 Personajes

RESIDENT EVIL
EL COMIENZO
25 Por: Hiroyuki Ariga

Palabras del Productor del Juego "RESIDENT EVIL"
89 Una entrevista con el productor Shinji Mikami

CRÉDITOS

Dirección & Maquetación: Michael Chandler
Diseño de Backgrounds: emi027803
Traducción (Español): Anny Wesker
josue007
Hugo Boss 1993
Arkanus

Versión en Inglés por "The Horror Is Alive"

Traducción (Inglés): Björn
Donantes: Wesker Reborn
Borman
Carnivol
Inflames
Alzaire
MarkGrass
qfx8001
[STARS]Tyrant
Nemesis556
Saint_Eve
Weed
Project Omega
Shakahnnna
Dot50Cal

Raccoon City,
una ciudad del medio oeste americano...

En la espesura del bosque, fuera de la ciudad, se encuentra una gran mansión.

El 13 de noviembre de 1967, un hombre solitario se paró frente a su puerta. Era George Trevor, un famoso arquitecto norteamericano quien la había diseñado y, finalmente, construido.

Como agradecimiento por haber terminado la construcción, el millonario Ozwell E. Spencer le envió una invitación por escrito, diciéndole que trajera a su familia y viniera a visitar la mansión.

Trevor le contó a su esposa, Jessica, y a su hija, Lisa, quien estaba a punto de cumplir 14, para que se apresuraran a ir y que él conduciría hasta allí después del trabajo...

Pero al llegar a la mansión, no pudo ver a su esposa o hija por ninguna parte. Trevor se dirigió a la casa y entró. Tampoco él volvería a salir de allí para ver la luz del día.

¿Qué fue de George y su familia? ¿Por qué desaparecieron...?

Esta de aquí es la única copia de sus notas... Estas son las cosas que Trevor escribió durante su estancia en la mansión. A Trevor se le había ofrecido una suma increíble de dinero por parte de Ozwell para diseñar y construir esta casa, y le llevó un total de cinco años terminarla.

¿Por qué tardó tanto tiempo...? Y... ¿Es posible que haya sabido de los extraños sucesos que ocurrirían en esta mansión 30 años después...? La clave para resolver estos misterios está en algún lugar de sus notas.

Y así es como todo comenzó... Había regresado a la mansión una vez más.

INVITACIÓN

13 de Noviembre de 1967

Terminé mi trabajo, abandoné Nueva York, y finalmente llegé a la mansión a las 6 p.m esta noche. El espacioso hall de entrada principal. Las dos escaleras redondeadas en el centro de la sala, que llevan al segundo piso... joder, cómo he extrañado esto.

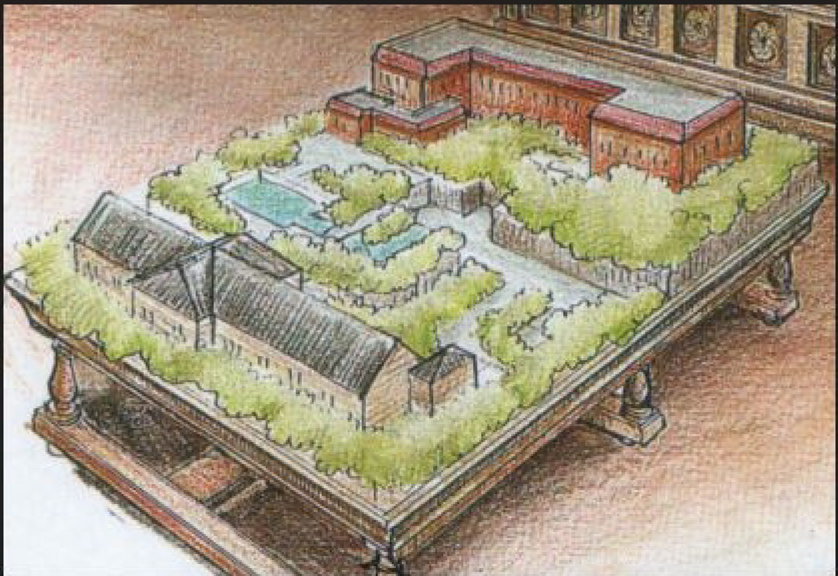
Estoy muy orgulloso de haber diseñado esta mansión. Me ha tomado cinco años terminar la casa de acuerdo con el modelo que Ozwell E. Spencer me mostró en su oficina cuando decidió contratarme para este trabajo.

Para asegurarme de que el Sr. Spencer estuviera satisfecho con mi desempeño en su solicitud, vertí toda mi habilidad para construir esta mansión.

Pero nadie lo entenderá viéndolo desde afuera. Vi al Sr. Spencer con su cabello canoso bajar las escaleras a mi encuentro. Parecía seguro de sí mismo como siempre.

Le pregunté dónde estaban Jessica y Lisa. *"La tía Emma repentinamente se enfermó. Ellas se han marchado para cuidarla."* dijo, y terminamos juntos brindando por la mansión.

Spencer y yo éramos los únicos que conocíamos el secreto de esta mansión...y alegres por ello, ambos alzamos nuestras copas y brindamos.



CENA

En la planta baja estaba el gran comedor, y alineados en la mesa de caoba había muchos platos lujosos. Si mirabas hacia arriba, en el comedor se podía ver la galería y la estatua de la diosa de Rodin, quien parecía estar observando el buffet con envidia.

Pero aun así…solos él y yo en el gran comedor, uno se sentía muy solitario. Aparte del *tic-tac* del reloj de la pared, que era completamente silencioso.

Si solo Jessica y Lisa hubiesen estado aquí… De lo que él me contó, los demás habían llegado tres días antes que yo y tuvieron su parte de diversión en la casa.

Especialmente Lisa, a quien él le había permitido utilizar el piano de la casa tanto como quisiera. Al parecer, la canción que ella había tocado fue *"Moonlight"* de Beethoven y la más bella melodía, dijo él, que había salido la luna llena cerniendo el bosque con una cara larga.

Dijo que había sido maravilloso, y que había aplaudido mientras la elogiaba. Pensé en lo triunfante en que ella debió haberse sentido y cómo debió haber sonreído.

Tenía la esperanza de que Jessica y Lisa regresaran en dos o tres días, porque me sentía solo aquí sin ellas. Oh bueno....con tantos deliciosos platos y vino, y todas esas obras de arte, debería distraerme por un rato.

DUDA

14 de Noviembre de 1967

El Sr. Spencer me llevó hoy a recorrer la casa. Abrió una puerta, y en frente mía había un corredor con algunas puertas para las habitaciones. Yo me quedé boquiabierto y asombrado por el esplendor y la extravagancia. Pinturas de Da Vinci. Estatuas de Rafael...

En una de las habitaciones había una estatua de piedra de una fiera, cuyos ojos parecían piedras preciosas. En otra había una gran variedad de armaduras de caballeros medievales, alineados como si estuvieras dispuesto a combatir.

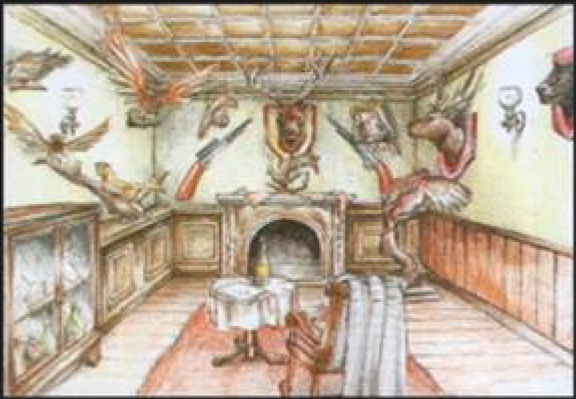
Todo lo que me mostró ese día eran las piezas de su colección. Eso era de esperar de un famoso millonario.

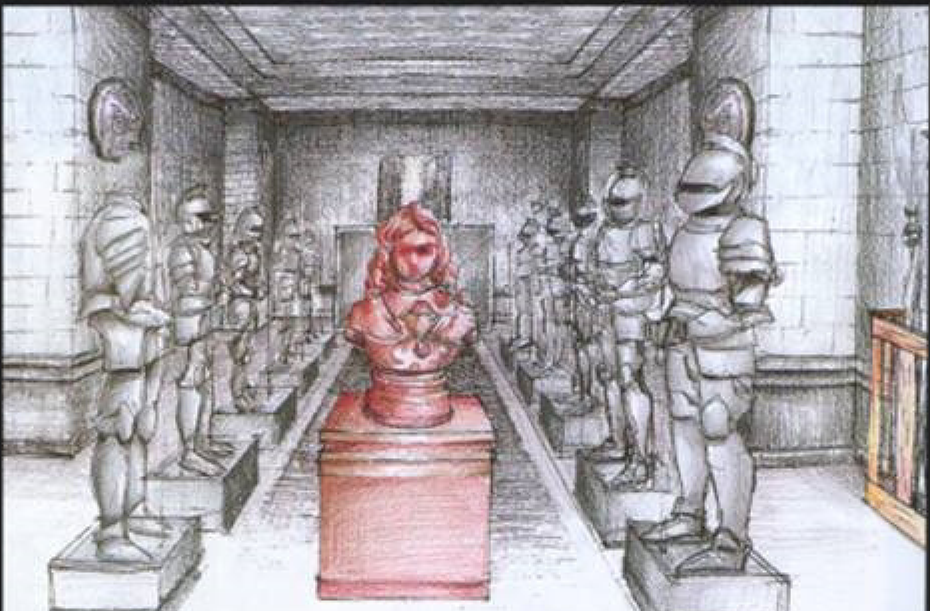
"¿No es maravilloso?" Tenía la intención de hacer de esta mansión un lugar de vacaciones para mis nuevos negocios. Pero no solo para los empleados de la empresa, también pensaba permitir que los huéspedes se quedasen aquí.

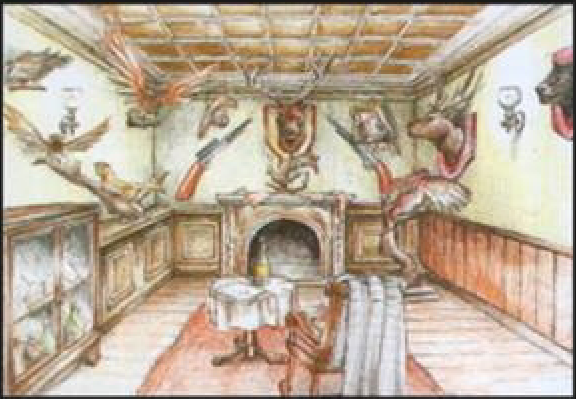
Me contó que lanzaría una compañía farmacéutica a nivel internacional en un futuro próximo.

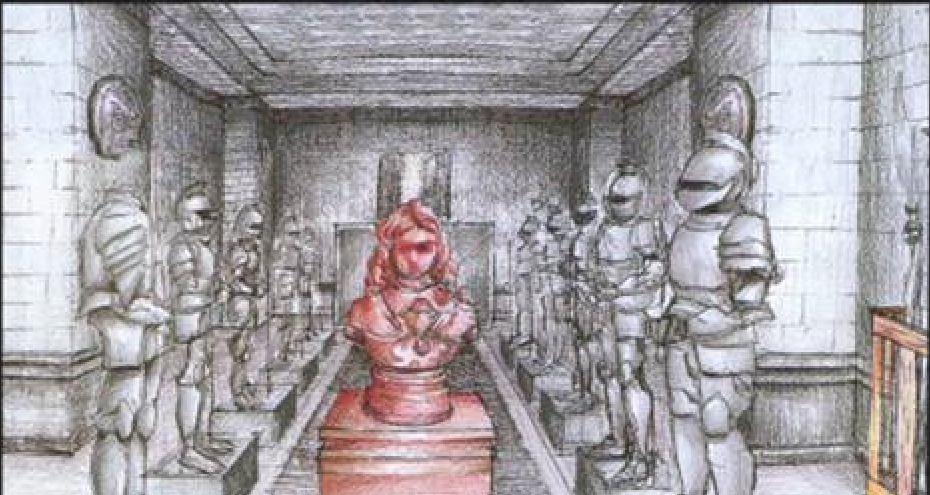
Al parecer había elegido el nombre *"Umbrella"* para su nueva compañía. Pero... si planeaba hacer de este lugar un centro turístico para su empresa, entonces, ¿Por qué era necesario el secreto de esta casa?

Pensarías que eso era un poco lunático, incluso para él.









18 de Noviembre de 1967

Mi esposa e hija aun no habían regresado. ¿La salud de la tía Emma era realmente tan mala?

Es un inconveniente que no haya líneas telefónicas instaladas aun. Fui a la galería del segundo piso para despejar mi mente, y vi un número de cuervos sentados en la barandilla. Cuando me vieron, chillaron de manera muy siniestra.

Tuve un mal presentimiento sobre todo esto. Eso me recuerda… hace unos días atrás, no podía evitar la sensación de que alguien estuviera observando cada uno de mis pasos.

También vi algo extraño en el patio...conocía la catarata artificial, pero detrás de la cortina de agua, alcancé a ver una escalera que conducía a algún tipo de sótano. Esto no era parte de mi diseño original.

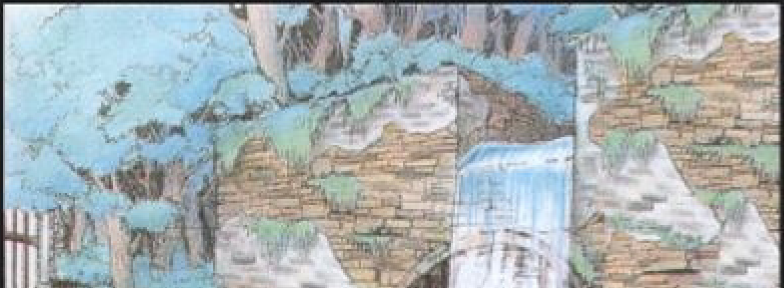
18 de Noviembre de 1967

Mi esposa e hija aun no habían regresado. ¿La salud de la tía Emma era realmente tan mala?

Es un inconveniente que no haya líneas telefónicas instaladas aun. Fui a la galería del segundo piso para despejar mi mente, y vi un número de cuervos sentados en la barandilla. Cuando me vieron, chillaron de manera muy siniestra.

Tuve un mal presentimiento sobre todo esto. Eso me recuerda... hace unos días atrás, no podía evitar la sensación de que alguien estuviera observando cada uno de mis pasos.

También vi algo extraño en el patio...conocía la catarata artificial, pero detrás de la cortina de agua, alcancé a ver una escalera que conducía a algún tipo de sótano. Esto no era parte de mi diseño original.



"¿Cómo se las arreglan para…", pero no pude terminar ese pensamiento antes de que tres hombres de blanco aparecieran de repente. *"¿Y quién es usted? Por favor, no pierda el tiempo aquí y no nos moleste"* dijo uno de ellos, como si me regañara, y entonces me sacó de allí.

Las túnicas blancas que llevaban tenían un ligero olor a desinfectante. ¿Quién demónios eran esas personas?

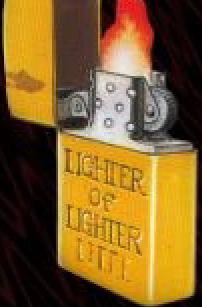
20 de Noviembre de 1967

Mi encendedor ha desaparecido…

Me lo dio mi esposa en mi cumpleaños, y era muy valioso para mí. Estoy seguro de haberlo dejado en la habitación con el rifle de caza, sin lugar a dudas.

¿Alguien lo tomó y se lo llevó con ellos? ¿No van a volver pronto mi esposa y mi hija? La ansiedad me está matando aquí...

Spencer se rió cuando le expresé mis preocupaciones, pero le dije que no podía soportarlo y que me iría para encontrarme con ellas mañana.



"¿Cómo se las arreglan para…", pero no pude terminar ese pensamiento antes de que tres hombres de blanco aparecieran de repente. *"¿Y quién es usted? Por favor, no pierda el tiempo aquí y no nos moleste"* dijo uno de ellos, como si me regañara, y entonces me sacó de allí.

Las túnicas blancas que llevaban tenían un ligero olor a desinfectante. ¿Quién demónios eran esas personas?

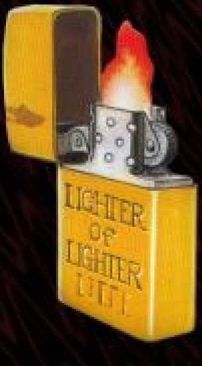
20 de Noviembre de 1967

Mi encendedor ha desaparecido…

Me lo dio mi esposa en mi cumpleaños, y era muy valioso para mí. Estoy seguro de haberlo dejado en la habitación con el rifle de caza, sin lugar a dudas.

¿Alguien lo tomó y se lo llevó con ellos? ¿No van a volver pronto mi esposa y mi hija? La ansiedad me está matando aquí...

Spencer se rió cuando le expresé mis preocupaciones, pero le dije que no podía soportarlo y que me iría para encontrarme con ellas mañana.



21 de Noviembre de 1967

Empaqué mis cosas y dije adiós a Spencer, quien me siguió hasta el primer piso y entró en una de las habitaciones.

Después de que se fuera, vi a un hombre con una túnica blanca mirando un cuadro.

Era uno de los tres hombres que había visto en el patio.

"La vida es larga, y a su vez tan corta...", dijo, mientras miraba un remolque de pinturas que retrataban a un hombre desde su nacimiento hasta su muerte por vejez. *"Justo ahora, su familia está..."*, dijo el hombre. Luego sonrió y se rió.

¿Justo ahora…?

¿De qué hablaba?

Entonces, de repente, sentí algo caliente en la parte posterior de la cabeza y perdí el conocimiento.

21 de Noviembre de 1967

Empaqué mis cosas y dije adiós a Spencer, quien me siguió hasta el primer piso y entró en una de las habitaciones.

Después de que se fuera, vi a un hombre con una túnica blanca mirando un cuadro.

Era uno de los tres hombres que había visto en el patio.

"La vida es larga, y a su vez tan corta...", dijo, mientras miraba un remolque de pinturas que retrataban a un hombre desde su nacimiento hasta su muerte por vejez. *"Justo ahora, su familia está..."*, dijo el hombre. Luego sonrió y se rió.

¿Justo ahora...?

¿De qué hablaba?

Entonces, de repente, sentí algo caliente en la parte posterior de la cabeza y perdí el conocimiento.

ENCIERRO

24 de Noviembre de 1967

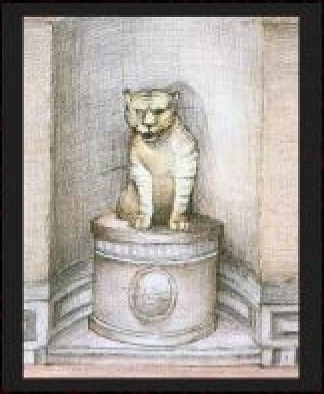
¿Por qué terminó así? He estado encerrado en esta habitación durante tres días. *"Lo lamento por ti, pero es una cuestión de seguridad"*, dijo el hombre de túnica blanca, quien me trajo un plato de comida cruda. Ya veo... de esto se trataba.

Las únicas dos personas que conocen los secretos de esta casa son Spencer y yo. Si yo muriese, entonces él sería el único que los sabría. Así que esa es la razón... pero con qué fin... no, no tiene sentido pensar en ello.

Debo intentar escapar. ¡Ah, qué desgracia, quedar atrapado en la trampa que tú mismo has construido! Había puesto toda mi energía en esta casa para diseñarla, para que una vez que entraras, no hubiera escapatoria.

Probablemente ahora Spencer me esté utilizando para asegurarse de aquello. De pronto, pude sentir cosas descendiendo sobre mi cuerpo desde el techo. ¡Arañas!

Un incontable número de arañas se arrastraban por el suelo. Involuntariamente di un paso hacia atrás y aplasté a varias de ellas bajo mis pies.



ENCIERRO

24 de Noviembre de 1967

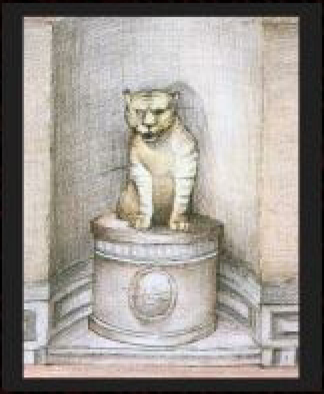
¿Por qué terminó así? He estado encerrado en esta habitación durante tres días. *"Lo lamento por ti, pero es una cuestión de seguridad"*, dijo el hombre de túnica blanca, quien me trajo un plato de comida cruda. Ya veo... de esto se trataba.

Las únicas dos personas que conocen los secretos de esta casa son Spencer y yo. Si yo muriese, entonces él sería el único que los sabría. Así que esa es la razón... pero con qué fin... no, no tiene sentido pensar en ello.

Debo intentar escapar. ¡Ah, qué desgracia, quedar atrapado en la trampa que tú mismo has construido! Había puesto toda mi energía en esta casa para diseñarla, para que una vez que entraras, no hubiera escapatoria.

Probablemente ahora Spencer me esté utilizando para asegurarse de aquello. De pronto, pude sentir cosas descendiendo sobre mi cuerpo desde el techo. ¡Arañas!

Un incontable número de arañas se arrastraban por el suelo. Involuntariamente di un paso hacia atrás y aplasté a varias de ellas bajo mis pies.



27 de Noviembre de 1967

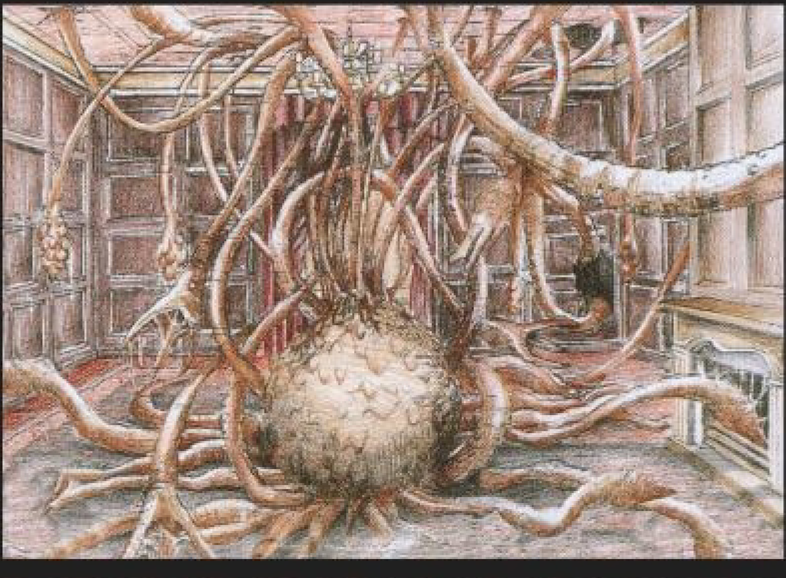
De alguna manera he escapado de esa habitación. Pero créeme, no es fácil salir de esta mansión, tengo que llevar un registro de todas las trampas, los mecanismos, y demás.

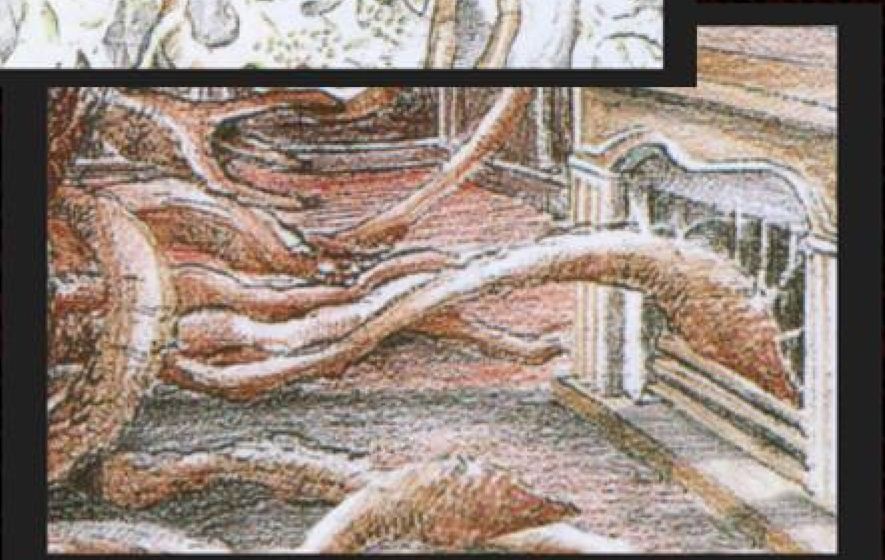
El tigre de un solo ojo... El emblema de oro...

Necesito concentrarme y tratar de recordar para qué era todo eso.

28 de Noviembre de 1967

¿Qué demónios está sucediendo aquí? Vi una habitación en donde una especie de planta gigantesca se había extendido por todas partes. ¡Nunca antes he visto una planta así!



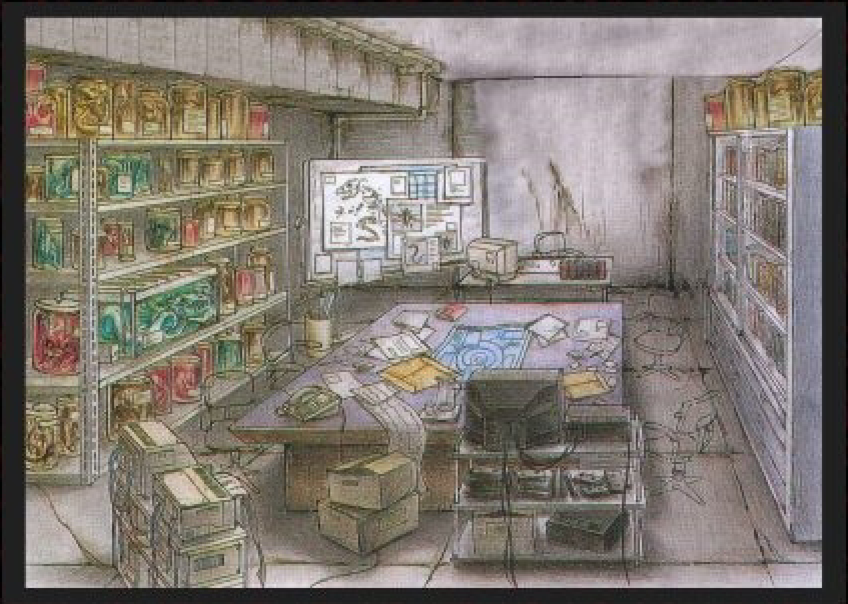


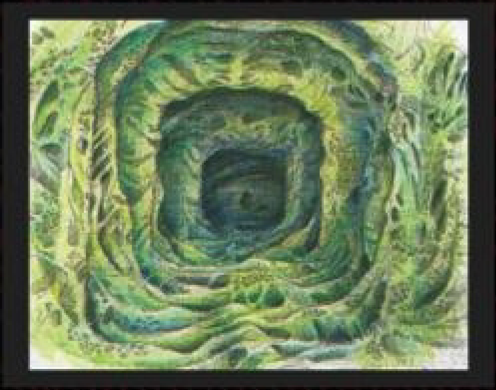
30 de Noviembre de 1967

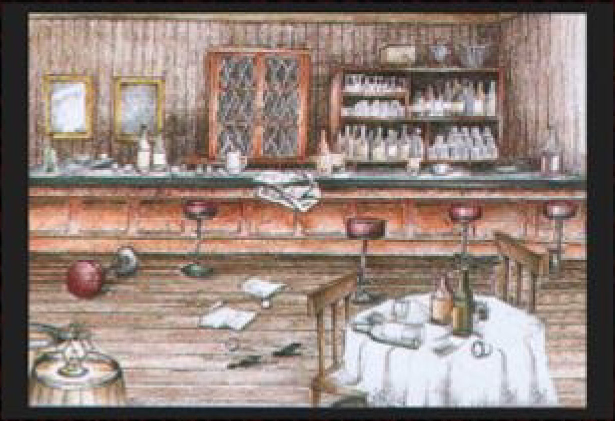
No puedo salir. No importa lo que haga, no puedo salir de la casa. Vi botellas de formol alineadas en un espantoso laboratorio…una cueva... y entonces, finalmente encontré algo.

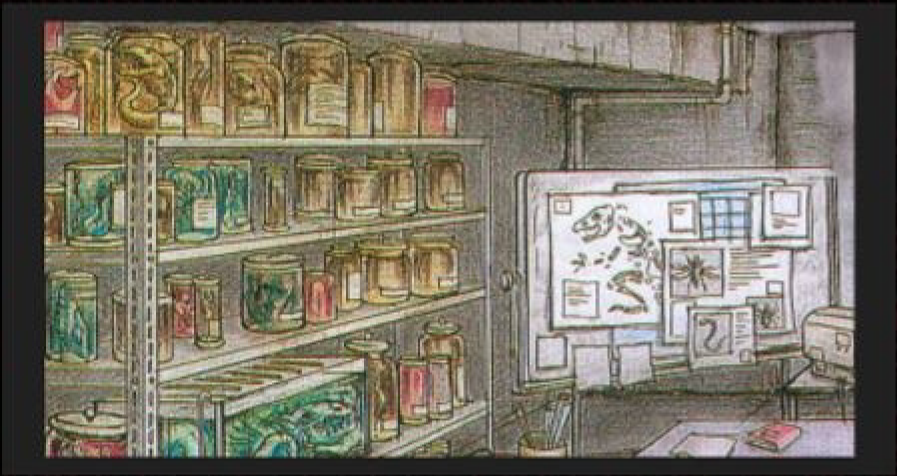
Allí en un pasillo, vi algo que recordaba, unos zapatos de tacones altos. ¡Son de Jessica! ¿Había mi esposa e hija corrido la misma suerte de la que yo estaba a punto?

No, no...¡Estoy seguro de que aun siguen con vida!









DESESPERACIÓN

5 de Diciembre de 1967

Estoy tan sediento. Llevo sin comer ni beber nada durante varios días... Mi mente... ya nada tiene sentido.

¿Por qué? ¿Por qué tengo que morir así...?

¿Soy el único culpable de la maldad del hombre quien me había diseñado esta casa?

7 de Diciembre de 1967

Está tan oscuro...Estoy atrapado en un húmedo túnel subterráneo. ¿Este también es un callejón sin salida?

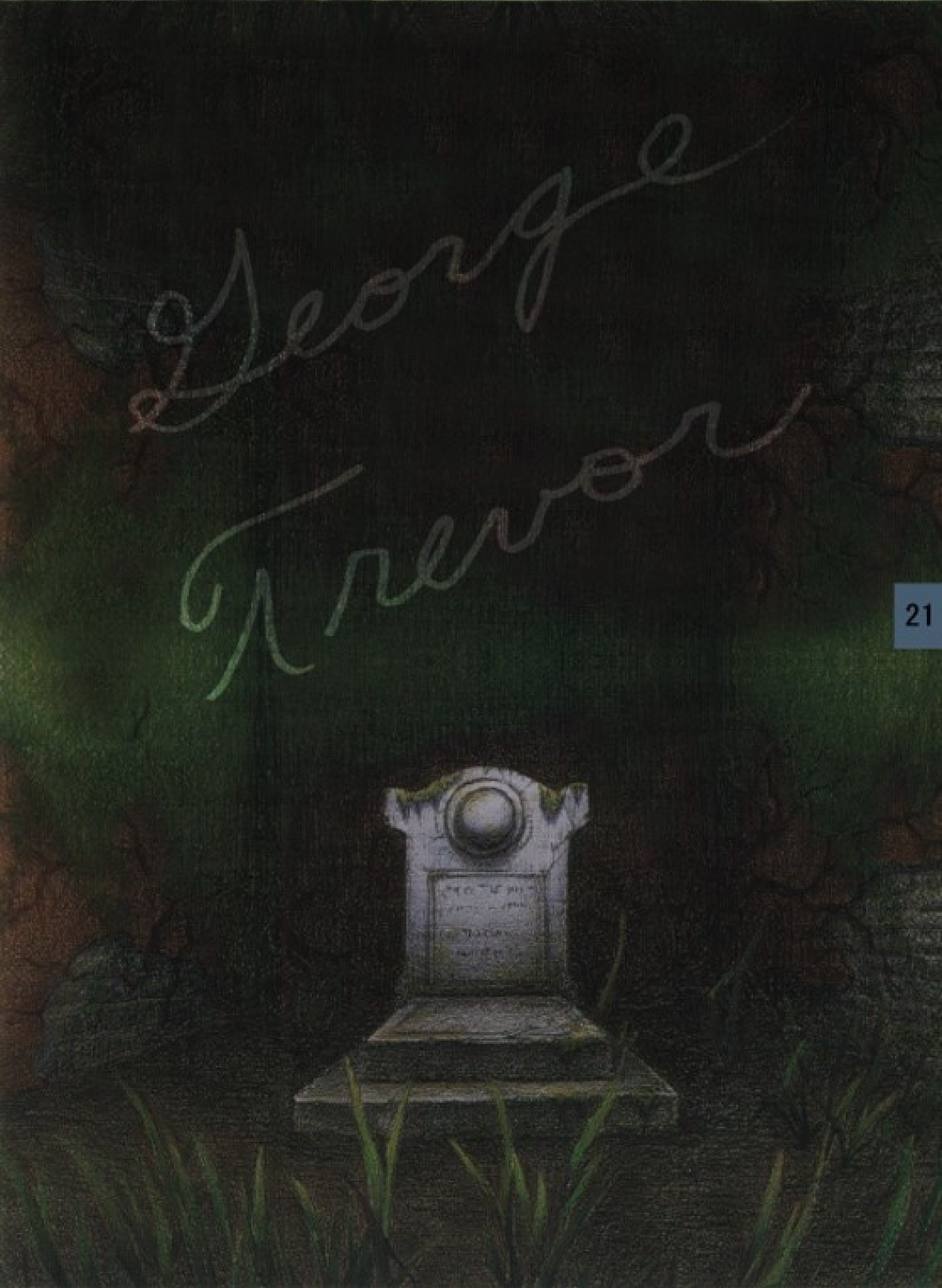
No...hay algo aquí. Tiritando, encendí la última cerilla que tenía conmigo. Una lápida...Ahh, ¿Cómo llegó hasta aquí? y hay un nombre en ella, *"George Trevor"*.

¿Ese soy yo, verdad? Él había calculado desde el principio que moriría aquí, y había preparado una tumba para mí...

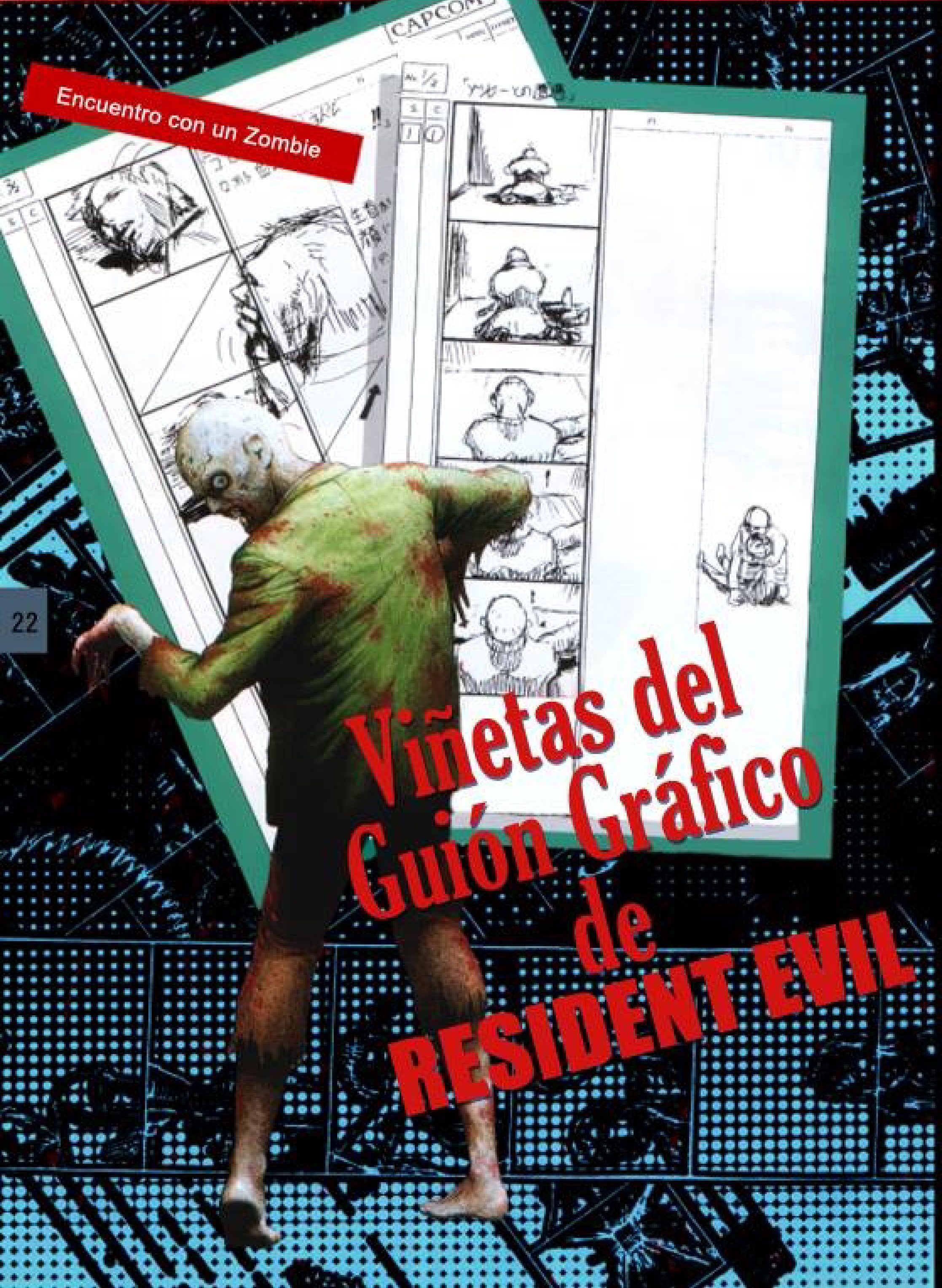
He estado dando vueltas, un perfecto círculo alrededor de este lugar...es inútil...puedo sentir como pierdo mis sentidos...Jessica...Lisa....por favor, perdonadme.

No tomará mucho tiempo. Pronto también estaré en el paraíso junto a vosotras...

George Trevor


George Trevor

Encuentro con un Zombie



Viñetas del Guión Gráfico de RESIDENT EVIL

Vídeo de Introducción (Demo)
BIO HAZARD
MOVER LA CÁMARA HACIA LA MANSIÓN CON MOVIMIENTOS BRUSCOS (CON LA CÁMARA BALANCEÁNDOSE HASTA QUE SE ACERQUE).
LA PUERTA SE ABRE, CORTAR LA CÁMARA AQUÍ.
EL PERSONAJE PRINCIPAL CHRIS ENTRA EN EL VESTÍBULO

PERSONAJES

Brad Vickers
Joseph Frost
Albert Wesker
Barry Burton
Rebecca Chambers
Chris Redfield
Jill Valentine

RESIDENT EVIL

EL COMIENZO

HIROYUKI ARIGA
AUTOR

CAPÍTULO. 1

LLAMADA DE MEDIANOCHE

Cada vez que el teléfono suena en el mitad de la noche, se que alguien ha muerto, alguien que estaba con vida el día anterior. Sucede todo el tiempo. Excepto cuando se trata de un número equivocado. Como esa mujer que estaba totalmente borracha y pensaba que yo era su amante perdido. O aquel idiota que se ligó a mi línea con un largo monólogo en portugués.

Tengo este miedo a las llamadas nocturnas desde hace cinco años, desde que la policía estatal me llamó a las dos de la mañana para decirme que mis padres habían muerto. Su Van de vacaciones había sido aplastada por un camión fuera de control. El juez de instrucción había tenido que identificarlos a través de los registros dentales, ya que sus cuerpos habían quedado destrozados.

Aunque estoy asignado a S.T.A.R.S., Unidad de Tácticas Especiales y Servicio de Rescate, una fuerza semi-autónoma dentro del departamento de policía de Raccoon City, creada para contrarrestar el crimen violento y rescatar a las víctimas, todavía me asusta cuando suena el teléfono a esas horas previas al amanecer cuando aun está oscuro. Una gran cantidad de delitos son perpetrados por la noche. La mayoría de la gente está durmiendo, así que generalmente no hay testigos alrededor. Pueden pasar horas hasta que un crimen violento sea denunciado. Lo que significa que para cuando yo llegue al lugar, la víctima estará tiesa como una tabla.

Claro que sí, cuando el teléfono suena a altas horas de la noche, apostaría que de seguro algo anda mal.

Al igual que hace media hora, yo estaba teniendo mi sueño favorito, en el que soy una estrella de rock asediado por admiradoras, cuando recibí una llamada de Billy, mi mejor amigo de la escuela.

Normalmente me gusta hablar con mis viejos amigos, incluso en el medio de la noche. Pero esta no fue una llamada normal, a menos que se hubiera instalado un servicio de llamadas telefónicas desde los ataúdes. Billy había estado muerto por tres meses.

Mi viejo amigo había sido un prometedor investigador de una compañía local llamada Umbrella Corporation. Luego, hace unos tres meses, fue repentinamente transferido a Chicago para trabajar secretamente en un proyecto. Había abandonado Raccoon City a bordo de un avión que pertenecía a la Corporación en lo que parecía un vuelo de rutina. Resultó ser todo menos una rutina. Una hora después que despegó, perdieron el radar y toda comunicación con la nave.

Un día después de la desaparición del jet, un barco de pesca encontró varias piezas de los restos del avión y los cuerpos de ocho pasajeros flotando en los Grandes Lagos. Billy y otros doce pasajeros nunca fueron encontrados, y el equipo de búsqueda llegó a la conclusión de que sus cuerpos misteriosamente se habían hundido en las frías profundidades. Caso cerrado, excepto por el servicio fúnebre de Billy, y algunos recuerdos agridulces de un viejo amigo que nunca vería de nuevo.

O escuchar de nuevo. Esta llamada debió haber sido una especie de broma de mal gusto.

"Quien quiera que seas, tienes un enfermizo sentido del humor". Le dije, deseando ponerle las manos encima al maldito desgraciado al otro lado de la línea.

"Chris, te lo juro, soy yo, Billy".

EVIL

Esta vez escuché atentamente la voz de la persona que llamaba. Y prestándole atención a su tono e inflexión, sonaba igual que Billy. Pero quería escucharlo decir otro par de oraciones antes de decidirme.

"Si tú eres Billy, dime cómo sobreviviste al accidente del avión."

"Yo no estaba en el avión cuando se estrelló, Chris. Veinte minutos después de que el avión despegó, aterrizó en una pista privada en el siguiente estado. Me sacaron del avión y me regresaron nuevamente a Raccoon City en un vehículo".

Ya no tenía ninguna duda. La voz pertenecía a mi viejo amigo.

"¿Qué es todo esto, Billy? ¿Por qué Umbrella se molestaría en llevarte en avión a un sitio para luego traerte de regreso al mismo lugar? ¿Y porqué la Compañía no le dijo a tu familia y amigos que estabas con vida? No me cuadra nada de esto."

"Era necesario que yo desapareciera.", dijo Billy.

Me senté en la cama y miré el reloj luminiscente en mi mesa de noche. Era la una de la mañana. Solo había dormido un par de horas. No era de extrañar que estuviese un poco aturdido. Y las bebidas que había tomado más temprano en la noche no me dejaban ser muy perspicaz".

"Me imagino que tú y Umbrella deben haber tenido una muy buena razón para que terminaras en la clandestinidad."

"No fue por una buena razón. Fue por una maligna. He sido parte de un terrible error."

"Tomé un largo trago de agua de la botella que mantenía al lado de la cama. "Qué clase de error."

RESIDENT

"Me gustaría poder decirte todo Chris. Pero no puedo revelar los detalles por teléfono, ¿entiendes?"

"Lo entiendo perfectamente. Y me doy cuenta que mi mejor amigo se comporta muy raro conmigo."

"Chris, se un secreto. El secreto más terrible que puedas imaginar."

"¿Qué secreto? ¿De qué estás hablando?"

"El secreto tras la cadena de asesinatos que estás tratando de resolver."

"No juegues conmigo, Billy. Yo quiero saber ahora lo que tú sabes."

"Ya te dije que no por teléfono. La línea puede estar intervenida."

"Eso es poco probable."

"No voy a arriesgarme." Eso fue lo que Billy terminó diciendo. Su voz aguda sonaba nerviosa.

"¿Entonces qué quieres hacer?"

"Me gustaría que nos encontráramos. Solo tú y yo."

"Está bien. Dime dónde y cuándo."

"En el parque cerca del lago Victoria, ya sabes, al norte de la ciudad. Llega aquí tan pronto como puedas."

"¿Cuál es la prisa?"

"Hay personas que tratan de matarme, Chris."

Eso si que añadía un grado de urgencia.

"Está bien compañero. Estaré allí en treinta y cinco o cuarenta minutos."

Me vestí con la misma ropa que me había quitado dos horas antes, tomé otra botella de agua mineral del refrigerador y bebí hasta la mitad de un solo trago. La otra mitad la eché encima de mi cabeza en el camino hacía mi coche. Si tengo que salir a la carretera en el medio de la noche, prefiero estar mojado y despierto, y no seco y muerto.

Puse en marcha mi Shelvy Cobra y me dirigí al lago Victoria, confiaba en que pudiera llegar hasta allí en menos de cuarenta minutos. Mierda, en un Shelvy tu puedes hacer la mitad del trayecto a la luna en menos de cuarenta minutos. Tomé una curba en S al doble de la velocidad que señalaba el cartel, y luego aflojé la presión de mi pie en el pedal y pensé en Billy.

Él y yo habíamos sido prácticamente inseparables en la época de la escuela, a pesar de que éramos considerados como "el par de extraños" de nuestra clase. Billy era un estudiante que siempre obtenía calificaciones "A" y nunca se metía en problemas, mientras que yo apenas que si lograba pasar de año y vivía en la oficina del director.

Después de graduarnos, Billy se inscribió en el Instituto de Tecnología en Massachusetts. Y yo sabiendo que no estaba listo para la Universidad, me alisté en la Fuerza Aérea. Nosotros dos ya no nos vimos más en los siguientes cuatro años. Aunque solía recibir una carta de Billy cada seis meses aproximadamente, me avergüenza decir que yo nunca le respondí.

Un mes después de que Billy se graduara, él se fue a trabajar para la compañía Umbrella en Raccoon City. Un año más tarde, yo volví a casa para unirme al equipo de S.T.A.R.S. Billy y yo rápidamente reanudamos nuestra amistad, y nos veíamos frecuentemente antes de que él me anunciara que iba a ser transferido a Chicago.

Ahora que me pongo a reflexionar, es muy extraño que Billy no me hubiese escrito aunque fuese una vez en el último año. En ese momento, me imaginé que estaba ocupado. Pero ahora se que había otra razón y, a juzgar por la voz aterrada de Billy, una razón mucho más siniestra, ¿Por qué yo no había sabido más nada de él? Cualquiera que fuese la razón, no la podía descifrar.

Corté camino a través de las desérticas calles de Raccoon City y tomé una carretera de dos carriles que iba derecho como una flecha hacía el norte. No había nadie a estas horas en la ruta, ni siquiera los tractores agrícolas, así que presioné el acelerador con fuerza. El Shelvy respondió con un rugido y sentí que mis hombros golpearon con dureza contra el asiento mientras que el velocímetro subía a 110 KM por hora.

Cinco minutos más tarde, al ver adelante las primeras colinas, disminuí la velocidad. Siempre he sentido una gran tensión al conducir a través de las montañas, por lo que bajé la velocidad a tercera, y luego a segunda mientras que el Shelvy se dirigía hacia una curva cerrada, la ruta se hizo más sinuosa a medida que subía la montaña, las curvas eran cada vez más cerradas. Mis brazos empezaban a dolerme por tener que girar el volante una y otra vez.

Entonces, justo cuando estaba por enfrentar otra curva, una mujer apareció de repente en frente de mis faros, estaba conduciendo a setenta y cinco KM por hora y ella estaba lo suficientemente cerca

RESIDENT

como para convertirse en un adorno en el capó de mi coche. Bajé la velocidad y clavé los frenos, pero me di cuenta que aun así iba a atropellarla. Así que hice lo único que podía hacer. Giré el volante con fuerza y tiré el Shelvy a la banquina, a la orilla de la ruta.

El motor se detuvo con el golpe, y durante unos segundos me quedé sentado allí en el silencio repentino esperando sentir algún hueso roto o alguna herida.
Afortunadamente, no había nada de eso, así que me volví para mirar a la mujer. Ella aparentemente se había derrumbado por el sobresalto, ya que yacía en el suelo a unos pocos metros del auto. Salí del coche y corrí hacía ella. Al acercarme, me di cuenta con horror que todo su cuerpo estaba cubierto de heridas abiertas.

Estuve realmente cerca de sentir nauseas. Quiero decir, tenía huesos pegados en su piel y también pequeños coágulos de sangre donde las arterias se habían desgarrado. Luché contra esa sensación de nausea y me arrodillé a su lado. Ella levantó débilmente su mano y yo la tome entre las mías.
"Dios mío, señorita, qué le ha sucedido"

"Él..." sus labios formaron esa palabra, pero no salió ningún sonido.

La mujer tenía la garganta cortada.

Tuve que bajar la mirada para observar el resto de su cuerpo destrozado, y me quedé sin aliento al ver la parte inferior de su torso. Una gran parte de su estomago había sido arrancada- como si un gran tiburón blanco la hubiese mordido en el medio- y sus órganos internos habían quedado en la carretera.

Mis manos y brazos estaban cubiertos con la sangre pegajosa y a este punto apenas que yo si podía respirar, el aire estaba muy denso debido al hedor apestoso de los intestinos. Entonces, cuando pensé que esta pesadilla no podía ser peor, un grito de terror retumbó en

la noche. Me volví en dirección del grito y pude ver un coche convertible último modelo que estaba dado vuelta, con sus ruedas hacía arriba, a unos quince metros de la carretera.

A la luz de la luna, pude ver una especie de animal enorme saltar dentro del coche que estaba abierto. Al principio pensé que se trataba de un gran perro Terranova negro, pero luego me di cuenta que esa cosa era por lo menos dos veces más grande que un perro de esa raza. El conductor comenzó a gritar otra vez y yo pude ver sus brazos agitándose mientras trataba de luchar contra la bestia. Luego, de repente, ya no se movió más.

Tomé mi Beretta automática que estaba bajo el asiento del Cobra y corrí hacia el convertible. Cuando estaba a cinco metros de distancia, me detuve y apunté con el arma al cielo. Al sonido del disparo, la bestia se dio vuelta y fijó sus ojos en mí con una mirada terrible. Tenía los ojos rojos infernales, como si sus pupilas segregaran sangre y sus colmillos amarillentos lucían tan feroces como los de un tigre dientes de sable.

Un extraño alarido gutural salió de la boca del animal.
Rugió otra vez, y yo sentí como que se me ponían los pelos del cuello de punta. Tranquilízate, me dije. Tienes un arma y él no la tiene. Lo más probable es que ni siquiera sepa lo que es un arma de fuego. En este momento, tú, Chris Redfield, tienes el control total de la situación.

La bestia saltó afuera del convertible y dio un paso ominoso hacía mi.
Oh no.

En un abrir y cerrar de ojos, la cosa espantosa estaba dos pasos más cerca de mí. Ahora podía sentir su olor y el hedor era completamente pútrido. Algo así como las caries. Tomé la pistola firmemente entre

EVIL

mis dos manos, tomé aire y disparé directo a la cabeza de la criatura.

No sucedió nada. No brotaba sangre. Ni fragmentos de carne o hueso. Era como si le hubiese lanzando palomitas de maíz a esa cosa. Quiero decir, sabía bien que no había fallado el disparo. Pero no veía el agujero de la bala. Joder, la bestia no había siquiera flaqueado un poco. ¿Qué obra del diablo era esto?

Vacié el cargador en el animal, y estaba a punto de hacer una pausa para llegar hasta mi coche, cuando de repente pareció haber perdido el interés en mí. La bestia emitió un gruñido final, luego se volvió bruscamente y desapareció en la oscuridad el bosque. Me quedé temblando por un largo rato y el sudor empapaba mi camisa. Entonces tomé una bocanada de aire más tranquilo, recargué mi Beretta y muy cuidadosamente me acerqué al convertible.

El conductor estaba muerto, por supuesto, desgarrado tan cruelmente como la mujer que yo acababa de encontrar. La mitad de su rostro había desaparecido, y un ojo le colgaba hacia fuera sostenido por una serie de tejidos. La luz de la luna brillaba directamente sobre el cráneo entreabierto del hombre, mostrando allí su cerebro brillante y de color rosado. El resto de su cuerpo parecía que acababa de salir de una picadora de carne. No quedaba demasiado para reconocerlo como un ser humano.

Yo había visto muchas muertes últimamente. Cinco, contando las dos que acababan de suceder ante mis ojos. El primer asesinato había ocurrido hace aproximadamente seis meses, y yo había estado investigando esos extraños casos desde entonces.

En realidad, la palabra extraño, no le hace justicia a estos aberrantes crímenes. Algo siniestro estaba ocurriendo aquí, alguna fuerza que va mucho más allá de un simple asesino.

He estado trabajando 18 horas por día en busca de respuestas, y como agradecimiento solo había conseguido reproches por parte de los medios de comunicación. Ellos insistían en que la policía no estaba trabajando lo suficiente en el caso. Me imagino que tener que soportar ese tipo de cuestionamientos es parte también del trabajo de ser un servidor público.

Regresé a mi coche e informé inmediatamente por radio a la jefatura de policía. Yo no podía salir de la escena del crimen sin las garantías necesarias, así que esperé hasta que oí el sonido de las sirenas acercándose, y luego seguí mi viaje hacia el Lago Victoria. Pero ahora, ya no había manera de que llegara a tiempo.

CAPÍTULO. 2

LA POLICÍA DE RACCOON CITY

"Billy", lo llamé sintiendo la brisa húmeda del lago en mi rostro, muy conciente de que había llegado media hora tarde a nuestra reunión.

No hubo respuesta, al igual que no había habido ninguna respuesta a mis llamadas anteriores. Era una noche calurosa y yo podía sentir gotas de sudor en mi barbilla. Me volví y miré en dirección a la playa de estacionamiento iluminada por la luna. Mi Shelvy plateado era el único coche allí. ¿Se habría cansado Billy de esperar y se marchó? O tal vez habría escondido su coche entre los árboles para que nadie supiese que estaba allí.

Tomé la linterna policial de mi portaequipaje y comencé a recorrer los alrededores del bosque buscando entre la maleza. Busqué durante una hora pero no encontré nada. Salvo recuerdos. Billy y yo solíamos jugar juntos en el parque cuando éramos niños. Nuestro lugar favorito era la casa de los botes, a la orilla del lago. Por un impulso que sentí, decidí ir a revisar ese viejo lugar.

Las bisagras de la puerta crujieron en el momento en que entré iluminando el oscuro edificio con mi linterna. Moví la luz en distintas direcciones. Había media docena de pequeñas embarcaciones y canoas en diferentes estados de deterioro, un par cubiertas con lo que parecía ser años de telarañas. El resto del lugar estaba ocupado con motores desarmados y varias piezas de maquinaria y herramientas.

"Billy, ¿estás aquí?". Volví a llamarlo. "Soy yo Chris."

Tampoco hubo respuesta. Era una noche silenciosa, salvo por el ruido de las olas impulsadas por el viento que bañaban los pilares del embarcadero. Ya estaba por marcharme cuando mi linterna de

repente reflejó un objeto brillante metálico de algún tipo en el suelo. Me acerqué y miré hacía abajo a lo que en realidad era una cadena dorada con una pequeña moneda dorada anexa.

Me incliné y la recogí, podía sentir la presión de la sangre fuerte en mi cabeza. Esa cadena, era una de las dos cadenas idénticas que yo le había regalado a Billy y a su prometida, Rose, en su fiesta de compromiso. Yo sabía muy bien que Rose le tenía terror al agua. Ella nunca se hubiese acercado a un embarcadero. Por lo tanto, Billy debió haberla dejado caer. Probablemente la había perdido mientras me esperaba esta noche. Si alguien dudaba de que Billy aun estaba con vida y de que había hablado conmigo, aquí tenía una prueba de ambas cosas.

Ahora si que estaba completamente seguro de que mi viejo amigo estaba vivo, pero no tenía ni idea en qué clase de problemas estaba metido. Tampoco comprendía cual era la conexión entre Billy y la brutal cadena de asesinatos que tenía aterrorizada a la ciudad de Raccoon City.

Decidí volver al lugar de la escena del último crimen para ver si los investigadores habían averiguado algo.

Cincos patrullas, una grúa y el furgón de la morgue estaban estacionados al lado de la carretera. Estacioné mi coche detrás de una patrulla y pasé por debajo de la cinta amarilla que marcaba la escena de la sangrienta matanza.

"Finalmente usted está de vuelta", dijo una voz ronca masculina por encima del estruendo de las radios de los policías.

Me di vuelta y me encontré con el hipócrita rostro del Jefe Brian Irons, el jefe de la policía de Raccoon City. Brian es el hombre que reagrupó a los S.T.A.R.S.

"Usted fue el primero en llegar a la escena del crimen, Redfield", dijo. "Le importaría explicarme por qué se marchó."

"Me pareció haber visto al asesino y salí a perseguirlo Jefe". Eso fue lo que dije ya que no quería hablarle de Billy todavía.

"Así que vio al autor del crimen."

"Vi algo. No estoy seguro qué era."

"Usted no esta progresando demasiado en resolver estos crímenes, ¿no es así Redfield?", dijo Irons comportándose como el hipercrítico líder de S.T.A.R.S., que todos conocíamos y odiábamos. Este hombre pensaba que él era la única persona con talento y no concebía que nadie más fuese ni de cerca tan competente como lo era él.

"¿Quiere usted tomar mi lugar, Jefe? Un hombre con un talento indescriptible como el suyo seguramente tendría el caso resuelto en menos de una hora".

"No sea sarcástico conmigo."

"No esté detrás de mi espalda, Jefe."

Durante un largo rato, se quedó mirándome con un fervor de superioridad como el que poseían los evangelistas del lejano oeste. El hombre era todo ego caminado. Incluso yo había escuchado que planeaba postularse para alcalde en las próximas elecciones. Diez años atrás, Raccoon City había sido una tranquila comunidad agrícola, y el alcalde era una especie de perro ovejero con gloria. Pero entonces la compañía Umbrella se instaló en la ciudad y construyó una gran planta de investigaciones, y de repente aparecieron nuevas caras y nuevos edificios por todo el lugar.

Antes de que nadie supiese lo que estaba pasando, la mitad de la población de Raccoon City dependía directamente de la Corporación Umbrella para su sustento. De pronto, el trabajo del alcalde se transformó en una especie de ciruela para exprimir, una posición de poder donde un astuto político llenaba su propio bolsillo.

Como la población creció, la delincuencia también aumentó. Se puso tan complicada la situación que la propia Compañía propuso la creación de una fuerza especial para luchar contra el crimen. La ciudad había estado de acuerdo, y así nació la formación S.T.A.R.S.

Brian había sido el primer comandante jefe de la unidad. Pero dos años atrás, él fue ascendido a jefe de la policía, fue entonces cuando el misterioso teniente Albert Wesker lo sustituyó como jefe del equipo S.T.A.R.S.

"Voy a hablar con usted más tarde Redfield". Finalmente dijo el Jefe."

"Estaré esperando, señor."

Él empezó a decir algo más, pero fue entonces cuando se dio cuenta de la llegada al lugar de periodistas y fotógrafos. Yo podía oír las ruedas de sus vehículos girando. Esta era la oportunidad de Brian para conseguir algo de exposición en los medios, y él no iba a desperdiciarla discutiendo con un simple detective de S.T.A.R.S.

"Déle su reporte sobre los asesinatos al jefe de turno de la sección criminal", me ordenó y luego se dio la vuelta poniendo una cara de consternación y con una mirada de dolor y preocupación se dirigió hacía la manada de periodistas.

RESIDENT

Podía escuchar sus primeras palabras con los periodistas, la memorizada frase de que cuan duro estaba la policía trabajando para resolver esta serie de asesinatos. El hombre decía sus líneas realmente muy bien, debe de haber estado pagando su cuota al sindicato de actores.

Un par de minutos más tarde, noté como el Sub. Jefe de la sección criminal discutía con Brian con tanto disgusto como el que yo sentía en este momento. Debe de haber sentido mis ojos sobre él, porque se dio la vuelta para mirarme, luego se acercó a mí con una expresión pensativa en su rostro.

"Chris, tengo entendido de que usted llegó cuando estaban los asesinatos en progreso."

"Si. Y por poco atropello a la chica."

"Hemos encontrado casquillos de bala en la carretera. ¿Son de su arma?"

"Probablemente. Vacié el cargador en el asesino."

"Entonces usted debe haber podido darle una buena mirada al sujeto."

"Yo no he dicho que fuese un hombre."

"Deje esos juegos conmigo, Chris."

Miré al Jefe por un momento largo, preguntándome si me arrojaría directo a una habitación de un psiquiátrico después de oír mis siguientes palabras. Solo había una forma de saberlo.

"No creo que esas personas murieran a manos de un hombre."

"Quiere repetir eso otra vez, amigo mío."

"A lo que le disparé, no era humano. Era una especie de animal inmensamente poderoso, una enorme bestia negra que parecía un perro. El perro más grande y espantoso que vi en mi vida."

El jefe me respondió: "Si se veía como un perro, tal vez se trataba de un perro. Tal vez un Mastín o de alguna otra raza. En cuanto a su feroz ataque, podría ser el resultado de la rabia."

"La rabia puede causar que un animal muerda a un humano, Jefe. Pero la enfermedad no provoca que los perros se transformen en poderosas bestias sedientas de sangre. Si usted hubiese olido el hedor terrible de la bestia, se daría cuenta de que ese olor pútrido no es causa de ninguna enfermedad conocida. Y hay algo más. No se lo puede matar usando balas. Ni siquiera se lo puede reducir. Yo sé que es así. Vacié mi arma en el.

"¿Por qué no viene hasta la jefatura conmigo, Chris? Le daré la oportunidad de contarme la historia completa en el camino hasta allí".

"No gracias. Si es lo mismo para usted, prefiero ir a casa y tirarme a descansar en mi cama. Entregaré mi informe en la mañana. Ésta en verdad ha sido una noche muy larga y estoy molido".

Me di vuelta y comencé a caminar hacia mi coche. Pero enseguida, al mirar hacía atrás nuevamente, noté como uno de los reporteros se separaba del grupo de periodistas y se dirigía hacia donde yo estaba.

"¿Puedo hablar contigo, Chris?" el periodista gritaba corriendo hacía mí con su chaqueta volando hacia atrás.

Era un chico de Raccoon City que me agradaba, pero yo no estaba de humor como para ponerme a hacer declaraciones, así que cuando estaba llegando hasta mi coche encendí el motor y di marcha atrás.

"Me han dicho que fuiste testigo de los asesinatos, Chris". Decía mientras corría al lado de mi auto. "¿Cuándo va a hacer algo S.T.A.R.S. para proteger a los ciudadanos?"

"Pregúntale al Jefe Irons". Le respondí acelerando el Shelvy y dejando una marca en el suelo justo en frente de Brian.

Su rostro furioso reflejándose en el espejo retrovisor de mi coche era algo para regocijarse. El velocímetro estaba en 80 cuando finalmente aflojé la presión en el acelerador y seguí conduciendo mientras pensaba sobre lo que había sucedido.
Encontrar a Billy era la clave. Yo estaba convencido de que él conocía el secreto detrás de estos horribles asesinatos que tenían aterrorizada a la ciudad.

Pero, ¿Cómo iba yo a encontrar a Billy?

CAPÍTULO. 3

UNIDAD DE FUERZAS ESPECIALES

S.T.A.R.S. tenía su sede en el impresionante edificio del Departamento de Policía de Raccoon City. Nuestro comandante en la unidad, el enigmático y poderoso Capitán Wesker, había dividido la fuerza en dos equipos, el equipo Alpha y el equipo Bravo. Él personalmente había tomado el mando del equipo Alpha, mi unidad, y designó como segundo comandante al teniente Enrico Marini, para dirigir el equipo Bravo.

Como la mayoría de los líderes fuertes, Wesker imponía respeto y obediencia instantánea, y él esperaba que los miembros del equipo Alpha y Bravo acataran sus ordenes sin siquiera dudarlo. Los dos equipos tenían turnos rotativos y se les asignaban casos por separado, excepto cuando algo grande ocurría y ambas fuerzas eran convocadas.

Hoy estaba de guardia el equipo Alpha y apenas entré en la oficina pude sentir la tensión en el aire. La cadena de espantosos asesinatos había llegado a cinco, y cada uno de los oficiales de S.T.A.R.S. quería formar parte de la investigación sobre el mayor crimen en la historia de Raccoon City. Noté cómo el capitán Wesker y Barry Burton, quien era el experto en armamento del equipo y el hombre que me había reclutado para ser parte de la unidad S.T.A.R.S., estaban en medio de la habitación y teniendo una fuerte discusión. La cara de Barry se mostraba colorada como una remolacha y su lenguaje corporal me decía que estaba sumamente furioso.

"Estoy harto y cansado de estar aquí dando vueltas mientras un asesino diabólico acecha a nuestros ciudadanos", Barry le gritaba a Wesker. "Quiero entrar en acción y lo mismo ocurre con cualquier otro miembro de S.T.A.R.S., pregúntale a ellos".

■CAPÍTULO.3/UNIDAD DE FUERZAS ESPECIALES

"Ya llegará nuestro momento Barry", respondía Wesker, su voz era fría y terminante. "Quiero encontrar al asesino tanto como vosotros, aún más tal vez. Pero nosotros somos policías, no vigilantes. No importa cuánto nos irrite todo esto, no nos moveremos hasta que tengamos una orden directa del Jefe Irons".

Me di cuenta como otros dos miembros de S.T.A.R.S., Jill Valentine y Joseph Frost, sacudían sus cabezas ante las palabras de Wesker. Normalmente un oficial de policía no cuestiona las órdenes de un superior, especialmente si ese superior es una figura tan poderosa como Wesker. Pero los miembros de S.T.A.R.S. habían sido escogidos por sus logros personales y su habilidad para investigar, además cada uno de nosotros teníamos una fuerte y única personalidad.

"Nos has estado dando la misma respuesta durante meses", dijo Jill, sus grandes ojos azules brillaban. Ella me agradaba. Llevaba el cabello corto y lacio y tenía un cuerpo muy delgado, cualquiera podría subestimar su fuerza y resistencia, pero en realidad ella era una oficial dura e inteligente que había sacado a más de un miembro de S.T.A.R.S. de algún aprieto.

"Así es", continuo Joseph con lo que Jill estaba diciendo. "Incluso cada vez que tratamos de hablar del tema, nos das toda una charla sobre la cadena de mandos"

"Nosotros no podríamos funcionar sin una cadena de mando", dijo Wesker con calma. Él siempre era así, apacible, reservado y muy seguro de su posición. Uno nunca podía llegar a saber lo que realmente pensaba, solamente sabíamos que todo lo que él tenía en mente se iba a hacer tal y como él quería.

"Las cosas han cambiado desde anoche", prosiguió Jill. "Alguien de nuestro propio equipo, Chris, vio al asesino con sus propios ojos.

¿Acaso eso no cuenta para nada?"

"No lo sé". Le respondió Wesker volviéndose hacia mí. ¿Lo que viste anoche, Chris, nos sirve de algo?

Dudé por un momento, sintiendo todas las miradas sobre mí, estaba muy seguro de que nadie en la habitación creería mi increíble historia.

"Si con eso vamos a tener una oportunidad para descifrar este misterio, necesitamos saber lo que viste Chris." Insistió Barry amablemente.

Asentí con la cabeza. "Está bien, pero os advierto a todos vosotros, que lo que os voy a decir va a sonar retorcido en vuestras mentes"

"Nuestras mentes ya están retorcidas", bromeó Jill. "Así es como llegamos a conseguir nuestros puestos en la unidad S.T.A.R.S.".

Las risas que siguieron después de su comentario rompieron en la habitación y yo comencé con mi historia. Pasé los siguientes veinte minutos contándoles a mis colegas lo que había presenciado la noche anterior, solo omitiendo la parte de Billy. Billy era un cabo suelto en esa historia que prefería atar yo mismo.

Los rostros de los otros miembros de S.T.A.R.S. se veían incrédulos al principio, cuando les describí la bestia que había visto. Entonces, tal vez porque todos me conocían, supe que no había desperdiciado mi tiempo, sus miradas se encendieron y me di cuenta que empezaban a creerme.

"Toda una historia, Chris" Dijo Wesker apenas terminé con mi relato.

"Ya sabe lo que dicen capitán, la verdad es mas extraña que la ficción."

Me miró por un largo rato evaluándome. "Esta bien, voy a necesitar un informe escrito. Y Brian, sin lugar a dudas querrá que vengas. Ustedes fueron, después de todo, los únicos testigos de un doble homicidio."

"Entendido", le respondí, luego miré a Barry con un gesto de cansancio y me dirigí hacia la puerta.

Cuando había recorrido la mitad del pasillo escuché que alguien venía corriendo detrás de mí. Me di la vuelta y vi que era Jill.

"Chris, quiero hablar contigo". Me dijo con una mirada llena de intriga.

"Está bien, Jill. ¿Qué pasa?"

"Tu relato sobre lo ocurrido anoche no sonó muy bien, es decir, completo para mí."

"¿Qué crees que omití?

"No lo se, pero siento como si estuvieras ocultando algo." Me respondió ella con sus astutos ojos fijados en mí.

"Tú has sido policía por mucho tiempo Jill, sospechas de todo el mundo".

"Después de haber sido testigo de los asesinatos, tú llamaste a la policía, ¿no es así?"

La chica era persistente, así que tuve que responderle. "Sí, eso fue lo que pasó."

"Luego partiste en persecución del asesino. En tu propio coche."

"Correcto".

"Pero dijiste que la bestia se perdió en el bosque. ¿Quieres explicarme cómo entraste en ese oscuro bosque y lo recorriste con tu Shelvy? Y luego ¿cómo te las arreglaste para regresar a la escena del crimen?"

"Pensé que yo podría ayudar"

"¿Tú crees?"

"Si, así es, pero vamos Jill, despréndete de este material de tercer grado. Te diré todo cuando sea el momento correcto."

El bullicio de los niños jugando afuera resonaba a través del largo pasillo y Jill se estremeció al oír ese sonido. Visiblemente alterada, se acercó a la ventana y miró hacía afuera. La luz que entraba se reflejaba en su cabello, y a pesar de su interrogatorio de esta mañana, yo podía imaginarme cómo se sentía.

Jill adoraba a los niños, y los niños también la querían a ella. Varias de sus audaces aventuras como miembro de S.T.A.R.S. habían salido en las noticias locales de televisión, y miles de jóvenes la veían a ella como su nueva heroína.

De repente, la risa de una joven hizo eco desde abajo, y entonces recordé por qué Jill estaba tan molesta. Las dos niñas de sus vecinos, para quienes Jill era como una segunda madre, habían sido las primeras victimas de la bestia.

Ellas habían ido de campamento junto a sus padres y luego se alejaron para recorrer el bosque. Cuando sus padres las encontraron una hora mas tarde, ya estaban muertas y sus cuerpos horriblemente mutilados.

"¿Estás bien?". Le pregunté.

"Estaba pensando en Becky y Priscila. Yo vi sus cuerpos en la morgue, sabes. Sus pequeños ojos solían estar llenos de vida. Pero ya no lo estaban. Estaban llenos de miedo. De miedo y muerte."

"Lo siento Jill. Se lo que esas niñas significaban para ti."

"Sí". Ella me respondió. "Está bien Chris, no estoy llegando a ninguna parte contigo así que, bueno, será más tarde."

"Dame un poco de tiempo Jill". Le dije. "Creo que una parte importante de este rompecabezas se me perdió anoche, pero no puedo estar seguro todavía. Cuando lo esté, tú serás la primera a quien voy a llamar."

"Supongo que me tendré que conformar con eso", me respondió y sus ojos se nublaron con la duda, luego se dio la vuelta y se alejó por el pasillo.

CAPÍTULO. 4

LA DESAPARICIÓN DE BILLY

Necesitaba más información sobre Billy que la que tenía hasta ahora, y pensé en hacerle una visita sorpresa a la Corporación Umbrella. Dar vueltas en el lugar y ver qué encontraba. Mientras conducía por la carretera que me llevaría directo hacía la empresa, comencé a revisar lo que sabía sobre la misma.

En primer lugar, ellos parecían inusualmente generosos cuando se trataba de financiar nuevos proyectos municipales. Raccoon City se había extendido, calles arboladas, modernas escuelas, un hospital de lujo y un flamante edificio municipal. Normalmente una ciudad de 100.000 habitantes no tiene los fondos suficientes para afrontar todos estos beneficios. Pero la Compañía Umbrella - con sus largos tentáculos tocando todo – había insistido en ayudar a financiarlos para los ciudadanos.

Al tomar la curva ya aparecía visible el complejo de la corporación, así que disminuí la velocidad del Shelvy para tener una mejor visión. Era una imponente estructura de veinte pisos donde estaban las oficinas. Sus paredes de ladrillo color rosado con diseños geométricos, le daban al lugar una apariencia amenazadora, como si el edificio albergara algo cruel e implacable.

Estacioné mi coche cerca de la entrada. El área de recepción estaba en el subsuelo y era por lo menos de tres pisos de alto. Sin duda, diseñada para impresionar a los visitantes mostrándoles el poder de Umbrella, a unos quince metros de distancia de donde yo estaba, se encontraba una hermosa mujer de cabello oscuro quien me regaló una sonrisa.

Hey, una invitación es una invitación, prácticamente patiné sobre el suelo de granito pulido y me dirigí a su escritorio.

"Bienvenido a Umbrella." Me dijo mostrándome una de esas sonrisas perfectas de recepcionista. "En qué puedo ayudarle"

Puse mi expresión más seria. "Un amigo mío, un hombre llamado Billy Rabbitson, fue uno de los pasajeros a bordo del jet de Umbrella que cayó tres meses atrás."

"Sí, fue una tragedia terrible". Dijo la muchacha. "Lo siento mucho, su amigo estaba entre las víctimas".

"Gracias. Yo soy el apoderado de la familia y necesito saber detalles acerca de las condiciones laborales del señor Rabbitson en la compañía, ya sabe, si tenía seguro de vida, planes de jubilación, ese tipo de cosas."

"Déjeme ver si alguien de recursos humanos puede ayudarle", me dijo levantando el teléfono.

Me puse a analizar su escritorio mientras hablaba, había una foto de una pareja de ancianos, probablemente su madre y su padre, un tarjetero, un reloj, un bloc de notas, dos carpetas y una maceta pequeña con una hiedra sobre un plato de café. Todo estaba así. Una mujer muy ordenada.

Ella colgó el teléfono. "Lo enviaré a la sección de recursos humanos, señor Redfield. Tome el ascensor a la izquierda, duodécimo piso y allí alguien se reunirá con usted."

Le agradecí, tomé el vestíbulo y me dirigí hacia el ascensor. Una secretaria estaba esperando en el piso doce. Ella me señaló una elegante oficina en la esquina donde el director de recursos humanos estaba sentado detrás de un enorme escritorio de caoba esperando por mí. El hombre se levantó con una sonrisa de plástico dibujada en el rostro, con su mano rosada que lucia un anillo se alisaba su costoso traje cruzado, y se presentó ante mí como Reginald Johnson.

RESIDENT

Nos dimos la mano y él me hizo un gesto indicándome el cómodo sillón en frente de su escritorio.

"Me informaron que usted está preguntando por el desaparecido señor Rabbitson", me dijo mientras me sumergía en aquel sillón de cuero. "¿Puedo preguntarle cual es exactamente su interés en él?"

"Soy un viejo amigo de Billy, y también el apoderado de sus bienes". Le respondí. Pero bueno, media verdad es mejor que nada. "Estoy aquí para saber acerca de las cuentas de seguro o de jubilación que podría él haber tenido a través de la empresa."

"Toda esa información fue enviada a la familia de Rabbitson poco tiempo después del accidente."

Me dijo Johnson. "Sin lugar a dudas, como administrador, debe de haber recibido copias de todos los documentos pertinentes a estas alturas".

Maldición. Me habían atrapado.

"En realidad, si, he visto la información que usted menciona, pero quería pasar yo personalmente para asegurarme de que había cubierto todas las áreas. Tengo que hacer las cosas bien por mi amigo, usted entiende."

Todo el tiempo en que estuve hablando, Johnson me miraba fijamente, y con esa falsa sonrisa en su rostro como si supiera que estaba mintiendo.

"Tengo una reunión prevista en unos pocos minutos señor Redfield. ¿Hay algo más en que pueda ayudarle?

"Solo una cosa más. Esta nueva investigación en la que Billy estuvo trabajando. ¿De qué se trataba exactamente?"

"No lo se. Mi trabajo es recursos humanos. No investigación."

"Pensé que a lo mejor usted sabía algo."

"Lo siento mucho. Pero como amigo del señor Rabbitson debe saber la alta estima que la compañía Umbrella tenía por él. Él era un investigador talentoso y dedicado y tanto su contribución para la empresa como su cálida personalidad será echada de menos por todos aquí."

Estudié al tipo por un largo momento. Él era un burócrata, ese tipo de funcionarios grises que son tan vitales para el funcionamiento de cualquier empresa. Probablemente este hombre había exagerado y embellecido sus discursos más de una vez, pero no me parecía un embustero. Él realmente pensaba que Billy estaba muerto.

Me levanté para retirarme.

"Es lamentable que su cuerpo nunca fuera encontrado." Le dije, tirando el anzuelo nuevamente.

"Lo que quiero decir, sin un cuerpo, siempre queda una duda."

"Le aseguro que no hay duda a estas alturas. Los cuerpos recuperados estaban mutilados y eran irreconocibles.
Los peritos literalmente tuvieron que adivinar qué parte de los cuerpos pertenecía a quién. Es posible que los restos del señor Rabittson fuesen a parar al ataúd de otra persona."

"Pero usted no está completamente seguro de eso, qué partes de Billy han sido efectivamente enterradas."

"Señor Redfield, aun si su amigo hubiese sobrevivido al accidente, se habría ahogado o congelado, perdido en medio del lago."

"Ya le he quitado demasiado de su tiempo señor Johnson. Si algo surgiera sobre Billy o sobre sus bienes, le agradecería que me lo hiciera saber."

"Por supuesto. ¿Podría darme su dirección y número de teléfono por favor?"

Pensé en darle el número y la dirección de mi casa para que no supiese que yo era un policía. Entonces me di cuenta de que seguramente volvería a chocarme con él durante la investigación, así que no ganaría nada creando una cortina de humo.

"Estoy dentro de la unidad S.T.A.R.S. en el departamento de policía de Raccoon City. Le dije entregándole el número telefónico de la sede. Tal vez usted ha oído hablar de nosotros".

Su rostro lucía sorprendido pero su voz sonaba serena. "Sí, si y debo decir que es un honor conocer a un miembro de este grupo de elite que lucha contra el crimen."

"El honor ha sido mío, señor Johnson, la compañía Umbrella siempre ha apoyado nuestro trabajo y estamos muy agradecidos".

"De nada".

Nos dimos nuevamente la mano para despedirnos y me encaminé hacía la puerta.

Luego cuando estaba a mitad de camino, me di la vuelta para dar mi toque al estilo detective Colombo. "Oh, antes de que me olvide, hay algo más. Si Billy está muerto, me imagino que puedo dar de baja su nombre como miembro en todas las asociaciones científicas."

La pregunta pareció resonar fuerte en él, que era lo que yo buscaba.

"¿Por qué usted dice, si Billy está muerto? ¿Es que todavía lo duda?

"Dudo de todo señor Johnson.", le respondí mientras abría la puerta. "¿Qué se puede esperar? Yo soy un policía".

CAPÍTULO. 5

UNA PREMONICIÓN

Mi primera parada fue mi casa. Necesitaba una camisa limpia y algo de comer. En su lugar, encontré el periódico de la tarde esperando en la escalinata, su encabezado me señalaba con un dedo acusador: OFICIAL DE S.T.A.R.S. ENTORPECE LOS ASESINATOS.

No "entorpecí" los asesinatos, los descubrí. Hay una gran diferencia. Malditos periodistas. Llevé el diario adentro, y me dejé caer en mi sillón favorito, una imitación de cuero que compré en un garaje, y empecé a leer la historia debajo del encabezado.

Comencé a fruncir el ceño en alguna parte a la altura de la mitad del párrafo principal. Al final de la historia, podrías quedarte al lado mío y broncearte; estaba tan caliente. El escritor tenía todo, pero me llamó incompetente por "llevar adelante una búsqueda inútil mientras el asesino escapaba" Eso es algo difícil de digerir.

Por si fuera poco, el periodista citó varias veces a Brian en la historia. Obviamente, el hombre era incapaz de reconocer las ideas simplistas para el público cuando la escuchó. Brain estaba, probablemente, practicando su discurso para convertirse en alcalde. Arrojé el periódico con disgusto y me acerqué al contestador. Había ocho mensajes en espera, seis de periodistas, uno de mi hermana y uno de mi jefe, Albert Wesker. Hice una nota metal para llamar a mi hermana e ignoré el resto.

Mientras estaba escuchado mi ultimo mensaje, sentí un escalofrío subir hasta mi nuca. De repente tuve la sensación de que alguien me estaba observando. Me di media vuelta, pero no había nadie más en la habitación. Un rápido vistazo demostraba que no había nadie más en la casa.

Quizá estaba paranoico. Sin embargo, no pude evitar la sensación de una presencia extraña cercana. Sentí que alguien o algo había estado en mi casa, y tal vez seguía allí. Me fui a mi cama y saque una caja de armas de caoba donde guardaba mi escopeta Remington calibre 12 y una pistola Colt calibre 45. Llevé ambas armas de nuevo a la sala de estar y las recargué.

Estaba de espaldas a la ventana poniendo el último cartucho en la escopeta cuando la sensación de ser observado, de repente, volvió a mi otra vez. La sensación de la mirada fija era ahora más intensa, como brasas presionando contra mi espalda. Me di la vuelta y miré por la ventana, pero no había nada allí afuera sino las hojas agitándose por el viento.

Me di la vuelta para recoger el arma y escuché el sonido de cristales rotos, al mismo tiempo estaba colmado de afilados fragmentos que formaban la ventana. Antes de que pudiera darme la vuelta, dos grandes brazos salieron de la ventana rota y se apoderaron de mi garganta desde atrás. Las manos eran poderosas, como vicios de acero estrujando mi traquea.

Incapaz de escapar de las garras diabólicas, cerní en el borde de la inconsciencia mientras mis pulmones pedían oxígeno. La pistola cayó de mi mano. Entonces, como si todas las tumbas en Raccoon City se abriesen a la vez, un dulzor olor putrefacto llenó el aire. Era el olor de la carne podrida, de la carne humana.

En una esquina de mi vista pude ver los brazos de la horrible criatura. La piel se había vuelto de rosada a negra, y ambos brazos estaban cubiertos de un entramado de feas cicatrices. Había visto brazos como esos antes. En la víctima de un asesinato que había sido descubierta varios días después de su muerte.

Mi sangre se convirtió en hielo. Estaba siendo atacado por algo que se veía y olía como un cadáver humano. Mientras quitaba las manos de alrededor de mi cuello, un gran pedazo de carne de repente salió de entre mis dedos, revelando el músculo y los tendones debajo.

Ahora podía escabullirme. Tenia que hacer algo para soltarme del monstruo. Un palo. Pero, ¿Dónde conseguiría un palo? Una botella de whisky Jack Daniels me miró desde la mesa cerca de la ventana. Estiré un brazo, la agarré y arrojé por encima del hombro tan fuerte como pude hacia donde la cabeza de la bestia se suponía que debería estar.

Un fuerte grito de dolor casi humano inundó la habitación mientras la criatura liberaba mi cuello y caía hacia atrás del otro lado de la ventana. Cogí la escopeta y rompí la puerta, decidido a volar la bestia en pedazos antes de que pudiera recuperarse de mi golpe. Fuera, el hedor de la descomposición y la muerte era aún más fuerte.

Llevé la escopeta hacia atrás y adelante en un arco mientas me acercaba a la ventana, listo para llenar a la criatura con diez cargas de perdigones. El único problema era que la bestia no estaba allí. Sólo vidrios destrozados quedaban en el lugar donde la criatura había estado. Totalmente confundido, estuve a punto de volver a entrar cuando oí un ruido apenas perceptible procedente de los bosques que bordeaban mi propiedad.

Me volví y escuché un segundo sonido. Esta vez más fuerte. Una rama cayendo o algo parecido. Entré en cuclillas, con ambas manos envueltas alrededor de la empuñadura de la Remington.

"Salga de ahí o disparo", grité en dirección al ruido.

"Chris, por el amor de Dios, no dispares. Soy yo."

"¿Quien es "yo"?"

Una figura familiar emergió de los árboles. "El maniquí de Jill"

Bajé la escopeta. "¿Cómo iba a saber que eras tú? De todas maneras, ¿Qué haces merodeando por los bosques?"

"No estaba merodeando, tomaba un atajo hasta tu casa. Mi Harley se descompuso aproximadamente a una milla de aquí." Su nariz se arrugó de pronto. "¿Qué es ese horrible olor? Es repugnante."

"Es una larga historia, Jill" dije, sin querer contarle que había sido atacado por un cadáver. Me imaginé que como parte del equipo S.T.A.R.S., ella encontraría la cosa con la que nos estábamos enfrentando en poco tiempo. "Mira, tengo algo importante que hacer. ¿Puedo dejarte en algún lado?"

Jill fijó su mirada de Roca de Gibraltar en mi; una especie de mirada que dice que solo la destrucción del planeta podría detenerla. "¿Por qué estás tan ansioso por deshacerte de mí?"

"Sea lo que sea, ¿tienes un pensamiento malo en tu cabeza?"

"Dilo, Chris. Te conozco. Estás tramando algo, ¿verdad? Siempre has sido un lobo solitario".

"Y quieres unirte a este solitario"

"Mataría por la oportunidad."

RESIDENT

No necesité preguntarle a quien mataría. "Ya sabes, Jill, eres la persona más hermosa que alguna vez me ha amenazado. De acuerdo, estás dentro"

"¿Eso es todo?"

"Eso es todo. Vamos, te informaré sobre lo ocurrido mientras conducimos."

"¿Dónde estamos yendo?"

"Eso es parte de la historia".

Puse en marcha la Shelby, pisé el acelerador y encendí los neumáticos cruzando el césped delantero. La elegante sport rugió por la carretera como un cohete, arrojando a Jill de espalda a su asiento.

"¿Qué es esto, el Batimóvil?" gritó ella por el ruido del viento.

"Había una llamada de Wesker en el contestador automático" grité.

"¿Sabes qué desea?"

"Tu cuerpo colgado en su pared"

"¿Alguna razón en particular?"

"¿Puedes subir las malditas ventanas para que pueda oírte?"

Pulsé los botones de las ventanas en la consola. "¿Está mejor?"

"Gracias a Dios, sí. Otros cinco minutos y tendría que ir por la vida con paquetes de baterías detrás de mis orejas".

“Entonces, ¿por qué Wesker está tan enfadado?”

“Tiene varias razones, en realidad. Número uno, el jefe está demandando una explicación de dónde fuiste después de los asesinatos. No se lo has explicado a nadie aun, incluyéndome.

"¿Cual es la segunda razón?"

"Al parecer, el director de Recursos Humanos de Umbrella llamó a Brian para quejarse de tu visita sin previo aviso. Naturalmente, no habías pasado por los canales, y Brian se puso como loco”.

"Déjame adivinar. Brian llamó a Wesker y ampolló su oreja. Y ahora Wesker está caliente como el infierno conmigo también”.

“Sabes que Wesker es un obsesivo del control. Está furioso, pero nunca lo sabrías por su cara o comportamiento. El hombre es tan suave como la seda y fuerte como el acero.”

“¿Algo más deberia saber?”

"Sí, Chris. Wesker me envió personalmente para llevarte a la oficina."

“Así que por eso ibas camino a mi casa”.

“Correcto. El hombre realmente desea verte”.

“Le va a encantar cuando se entere que fuiste a dar un paseo conmigo mientras él esperaba”.

"Por el bien de ambos, es mejor que hagamos las cosas bien, Chris.

¿Sabes de lo que hablo?"

"Si descubrimos algo importante, nos convertiremos en los queridos por la prensa, y Brian y Wesker no se animarían a tocarnos. Pero si llegamos con las manos vacías, habrá dos cuerpos en la pared de Wesker".

"Si voy a ser despellejada viva, me gustaría saber porqué. ¿Qué esta sucediendo, Chris?"

En los siguientes diez minutos, le conté a Jill mientras conduje. "Eso es todo lo que puedo decirte" terminé. "Estoy convencido de que mi viejo amigo Billy no sólo está vivo sino que tiene algo que ver con los terribles asesinatos en Raccoon City."

"Es todo tan fantástico" dijo Jill. "Si no te conociera, Chris, diría que inventaste todo el asunto".

"Ojala fuera cierto." dije.

CAPÍTULO. 6

LA CABAÑA DE LAS MONTAÑAS

Analizamos varias teorías acerca de lo que estaba pasando, luego ambos nos quedamos en silencio, sumergidos dentro de nuestros propios pensamientos, mientras, nos acercábamos hacia la cabaña de Billy. Unos minutos más tarde cruzamos un puente que estaba sobre un arroyo y nos detuvimos justo en frente del rústico lugar.

Mientras nos bajábamos del coche, le di una mirada a la zona de aparcamiento, "no hay huellas de neumáticos en la tierra", comenté. "Se ve como si nadie hubiese pasado por aquí durante mucho tiempo".

Jill llegó hasta la puerta y se volvió. "Llovió anoche Chris, la mismísima legión francesa podría haber pasado por aquí con sus tropas y no habría ni una sola huella hoy."

Me sentí como un tonto. Y un momento después me sentí aun más tonto, cuando traté de abrir la puerta de la cabaña y por supuesto estaba cerrada. "¿Olvidaste pedirle la llave a Rose? ¿Estoy en lo correcto?"

"Estás en lo correcto. Y también eres muy cruel."

Jill giró sus ojos y tomó una horquilla de sus cortos cabellos. Se inclinó hacía la cerradura, y en dos segundos, la puerta estaba abierta.

"Después de ti Chris", dijo, condescendencia goteando de su voz como miel de una colmena.

Me tragué mi orgullo y pase en frente de ella. En el interior, el aire tenía un olor rancio, mohoso, como el de una maleta que no había sido abierta durante años.

"Billy", grité. "¿Estás aquí? Soy Chris."

Solo el eco me respondió y me volví hacía Jill. "Voy a ir hacía arriba a buscar en el segundo piso. Tú revisa aquí abajo."

"Espera, Chris", me dijo, señalando hacia varias latas de cerveza tiradas por el suelo polvoriento. "Éstas latas parecen bastantes nuevas".

Me incliné y recogí una. "Es la marca de Billy, aunque esto no prueba nada. Okay, seguimos con el plan. Voy a subir."

Busqué en los dos dormitorios y el baño en el segundo piso, y luego bajé para reunirme con Jill que estaba saliendo de la cocina. "¿Encontraste algo?" Le pregunté.

Ella negó con su cabeza. "No hay nada fuera de lugar. ¿Y tú?"

Cero. Tal vez deberíamos – me detuve en la mitad de la oración, un profundo terror se apoderó de mí en el momento en que el olor pútrido de las criaturas llenaba la habitación. Jill también pudo olerlo.

Ella me miró, sus ojos se llenaron de temor. "Son ellos, ¿no es así?"

Asentí con la cabeza. "Sí, ahora quédate quieta, tenemos que escuchar. Tenemos que saber en qué dirección se están acercando."

Un momento después, pudimos escucharlos. Afuera en el patio. Pero no era el sonido normal de pisadas acercándose. No, los seres que venían hacia nosotros arrastraban sus pies en la arena, como si sus piernas fuesen demasiado pesadas para levantarlas. Por el ruino, supuse que al menos cuatro o cinco criaturas se acercaban a la cabaña.

Jill y yo estábamos clavados en el suelo, con los ojos fijos en la puerta abierta. Afuera, un coro de gemidos escalofriantes comenzaron a hacerse sentir, un canto diabólico de muerte. Nos preparamos para atacar, y segundos más tarde las criaturas entraron por la puerta. Se lanzaron sobre nosotros como enormes perros pitbull hambrientos, pude escuchar a Jill gritar mientras luchábamos por nuestras vidas.

Mientras luchaba con dos de las criaturas, pude ver claramente sus rostros por primera vez. Sus pómulos estaban hundidos en sus caras, pero no había sangre y sus ojos sobresalían como los de un insecto repugnante. En vez de los dientes caninos humanos, las criaturas tenían largos colmillos amarillentos que podían rasgar el cuerpo humano en pedazos. Golpeé con mi puño en la mandíbula al monstruo más cercano a mí, y pude sentir nuevamente el ya familiar hedor pútrido que salía de su boca, como el olor de las aguas residuales de un pozo negro.

Estaba a punto de perder mi batalla contra la criatura, y a juzgar por los sonidos desesperados que venían de Jill, ella también estaba por caer. Yo ya había perdido toda la esperanza cuando una voz familiar me gritó, "Dispárales Chris."

Miré de reojo y pude ver a Billy parado en la puerta de la cocina. "No son seres humanos", me gritó. "Son zombies."

Usando lo que me quedaba de fuerza, me las arreglé para liberarme y alcanzar mi escopeta. Kaboom! Kaboom! Dos tiros en el estómago que casi partieron a mi atacante en dos. Pero, increíblemente, mientras yo observaba, el zombie regeneró su carne y vino hacía mí de nuevo.

"Dispara a la cabeza Chris", gritó Billy. "Es la única manera de matar a un zombie."

Le di a la bestia un disparo directamente en la cara. La fuerza de la explosión le cortó la cabeza y la envió salpicando contra la pared del fondo. Apunté con mi arma al zombie que estaba atacando a Jill, le volé su horrenda cabeza también. De repente, después de ser liberada de las garras del zombie, Jill se desplomó en el suelo. Me arrodillé a su lado.

"¿Estás bien?"

"Sí, creo que sí", me decía sin aliento, con su mano tocando su garganta enrojecida. "Necesito un minuto."

Un terrible grito me hizo ponerme de pie nuevamente. Era Billy. Las tres criaturas restantes lo habían rodeado y estaban sobre su cuello con sus horribles colmillos. Una herida abierta era visible en la garganta de Billy y su pecho estaba cubierto por sangre.

"Vamos", grité ayudando a Jill a ponerse de pie. "Tenemos que sacarle a Billy esos zombis de encima y refugiarnos en la cocina."

"Dame tu arma", me dijo Jill.

Le entregué mi Colt. "Necesitamos fuego concentrado. Apuntar a la cabeza y vaciar el cargador. Vamos a por ellos."

"Vamos."

"A la de tres. Uno – Dos- Tres."

La descarga de nuestras armas sobre los zombies, los hicieron retroceder de Billy. Jill y yo atravesamos la habitación, tomamos a Billy por los brazos y lo arrastramos hacia la cocina. Jill cerró la puerta cuando entramos y yo puse a mi viejo amigo en el suelo. Juntos, Jill y yo nos las ingeniamos para poner un pesado armario contra la puerta que daba al living. Luego nos arrodillamos al lado de Billy.

"Resiste viejo amigo", le dije. "Te vamos a llevar al hospital.

Lo vas a lograr. Tienes que pensar que sí Billy, que lo lograrás"

"No...No resultará", exclamó Billy, luchando por respirar.

"Oh, Billy..."

"Queda poco tiempo. Escucha. Debéis escucharme."

Jill y yo nos miramos el uno al otro. Billy tenía razón. Él no iba a lograrlo. Lo mejor que podía hacer por él era escuchar sus últimas palabras.

"Okay, Billy", le dije en voz baja. "Qué quieres decirnos."

"Me escapé".

"¿Escapaste? ¿De dónde?"

"Laboratorio secreto de investigación", susurró Billy, un hilo de sangre corría desde la comisura de su boca.

"Fui él único...que escapó."

Mi cabeza daba vueltas. Las piezas del rompecabezas comenzaban a encajar. Si Billy estaba siendo perseguido por sus antiguos captores, ellos debían haber estado muy seguros de que él le iba a hacer una llamada telefónica a un amigo de confianza. Y nos les debía haber llevado demasiado tiempo averiguar que yo era ese amigo. Probablemente ellos intervinieron mi línea y sabían que me reuniría con él en el lago Victoria. Obviamente, ellos llegaron primero y dejaron la cadena.

Billy se ahogaba, no podía respirar y yo sabía que no le quedaba mucho tiempo. "La investigación secreta que estabas haciendo Billy, está conectada a los zombies, ¿no es así?"

Él asintió con la cabeza. "Nos vimos obligados... a crear un virus."

Jill dijo, "¿Qué clase de virus?"

"Virus-T. Convierte a las personas en zombies."

La sangre corría por su boca como un río ahora.

"Billy, tienes que decírnoslo, ¿cómo detenemos estas cosas?"

"No pueden...No pueden detenerse..."

Un último suspiro escapó de los pulmones de Billy y su cuerpo quedó inerte. Miré a mi amigo de la infancia por un largo terrible momento, luego me incliné y cerré sus ojos sin vida."

"¿Qué vamos a hacer?, me preguntó Jill.

"Correr hasta el coche". ¿Ya has recargado el arma"

"Claro que sí."

"Okay. Salgamos por la puerta trasera. Todavía están en el living, así que no nos verán hasta que lleguemos a la zona de aparcamiento. Tan pronto como lleguemos a la esquina de la casa, quiero abrir una cortina de fuego contra la puerta abierta, tendrán que caminar contra ella si quieren llegar hasta nosotros. ¿Estas lista?"

"Hagámoslo."

Tomé la delantera y salimos por la puerta de atrás, luego recorrimos todo ese lado de la cabaña. En la esquina nos detuvimos, levantamos nuestras armas y luego corrimos tan rápido como pudimos hacia el coche, nuestras armas apuntando y disparando hacia la puerta que estaba a nuestras espaldas. Uno de los zombies se abalanzó hacia nosotros a través del patio y lo derribé de dos disparos que impactaron justo en su rostro.

Llegamos al coche y casi arrancamos las puertas del mismo al entrar en él. Puse la llave y sentí ese hermoso rugido del motor al arrancar, contrastando con los macabros gemidos de los zombies detrás de nosotros. Los dos últimos ya habían cruzado el patio y estaban casi llegando hasta el coche cuando lo puse en marcha, giré el volante, dando vuelta el Shelvy en dirección del pequeño puente que conducía a la cabaña.

Puse casi cinco millas de distancia entre los zombies y nosotros, hasta que aflojé el pie del acelerador. Miré a Jill. Su rostro todavía estaba pálido, pero la determinación en su mirada estaba de vuelta. Entonces le dije: "me alegro que hayas estado conmigo."

"Yo no."

"No, lo digo en serio. Si hubiera estado solo, nadie me creería que fui atacado por zombies. Es demasiado fantástico. Pero habiendo dos testigos, ellos tendrán al menos que escuchar."

"No puedo esperar a verle la cara a Wesker cuando le demos nuestro informe. Yo nunca le he visto perder la calma, pero sabiendo que tiene una manada de zombies asesinos sueltos en su jurisdicción, puede hacer el milagro de que reaccione."

Yo me reí con ganas. "Ni lo pienses. El tipo es una roca."

"¿Piensas que él nos creerá?"

"Tiene que creernos." Le respondí. "Si alguien está usando un virus para crear zombies, esta en Wesker y cada uno de los demás miembros S.T.A.R.S. detenerlo."

CAPÍTULO. 7

REUNIÓN Y SALIDA

La oficina de STARS era un caos total cuando llegamos. En una esquina, el agente Richard Aiken, un experto de 23 años de la unidad de comunicaciones, estaba gritando a través de una cabina telefónica, mientras que cruzando la habitación, el capitán Wesker caminaba de un lado a otro, demostrando una evidente irritación.

Me vio junto a Jill, asintió con la cabeza reconociéndonos, y luego volvió para usar la alfombra como trinchera. Obviamente, nuestro líder tenía muchas cosas en su mente. Y ni siquiera le habíamos contado lo de los zombies.

Aiken gritó aun más fuerte y me volví, preguntándome qué lo enfadaba tanto.

"Equipo Bravo, les habla el escuadrón de S.T.A.R.S. ¿Me copian?" Dejó que pasaran algunos segundos, y luego lo volvió a intentar. "Equipo bravo, les habla el escuadrón de S.T.A.R.S. Adelante Bravo."

Diez segundos más, y Aiken pulsó el botón de enviar por tercera vez.

Comencé a tener una sensación de malestar en la boca del estómago. Algo malo estaba sucediendo. Crucé la habitación e interrumpí el ritmo de Wesker. "¿Cual es el problema, Capitán?"

Me miró durante un largo tiempo sin decir nada. Los músculos en su mandíbula trabajaban con furia, como si no se atreviese a expresar la tragedia que había caído sobre S.T.A.R.S. Finalmente recuperó el control y apoyó una mano sobre mi hombro.

"El equipo Bravo ha desaparecido. Desapareció sin dejar rastro".

■CAPÍTULO.7/REUNIÓN Y SALIDA

Me tomó un momento asimilarlo.

"Esto no es el Triángulo de las Bermudas, Capitán. Un equipo completo de agentes policiales altamente capacitados no desaparece en el aire".

"El equipo Bravo sí. Sígueme, quiero mostrarte algo".

Wesker me llevó hacia la habitación con un mapa de Raccoon City en la pared. Una serie de alfileres de colores formaban un círculo alrededor de un barrio en la parte noroeste de la ciudad.

"Cada una de esas alfileres representa una escena del crimen," dijo. Asentí con la cabeza, reconociendo las ubicaciones de mi investigación.

"Te das cuenta que las alfileres rodean un área especifica. Casi como un blanco con un ojo de buey".

Estudié el mapa. Los alfileres parecían rodear una parcela de tierra con una gran estructura en el centro. "¿Cuál es ese edificio en el medio?"

"Es la vieja casa de huéspedes de la ciudad. Ubicada en el centro de las escenas de los asesinatos, parecería lógico que el asesino o los asesinos puedan estar escondidos por ahí. Así que hace tres horas, envié al equipo Bravo para investigar". Frustrado, Wesker pasó una mano por su cabello. " Nunca volvieron, ninguno de ellos".

Apagué mis mejillas. Es hora de contarle al hombre lo que estaba sucediendo. "Jill y yo acabamos de tener un encuentro con los asesinos" dije.

Wesker me remachó con su mirada. "¿Has visto a los asesinos? ¿De cerca?"

"Demasiado cerca, Capitán."

"¿Qué aspecto tienen? Conseguiré un dibujante policial".

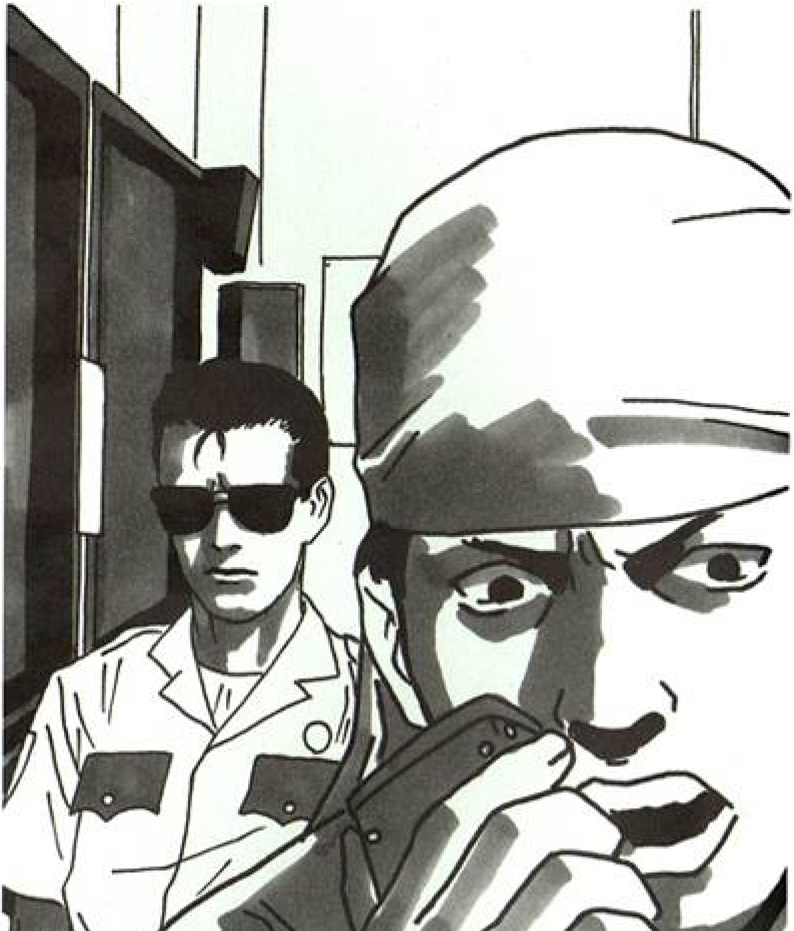
"Eso no será necesario, señor. Nadie tendrá problemas en reconocer a los asesinos".

"¿Quieres contarme por qué?"

"Son zombies, Capitán. Muertos vivientes".

Para los próximos diez minutos, le conté a un incrédulo Wesker todo lo que sabía; sobre la llamada telefónica de Billy, la investigación secreta y, por ultimo, el virus-T que convertía a los animales en bestias asesinas, y a los humanos en zombies. Jill nos reunió, corroborando todo lo que dije y luego le conté al capitán sobre nuestro escape de la cabina de Billy.

Wesker permaneció en silencio durante un largo rato luego de que hayamos terminado nuestra historia. Finalmente, asintió con la cabeza, y nos miró. "Todo es lo suficientemente descabellado como para tener sentido. Un líder científico en investigación es secuestrado para trabajar en un proyecto muy secreto, y algo anda mal. Realmente mal. El investigador, Billy, termina por crear un virus diabólico que convierte a los hombres y mujeres normales en robots asesinos sin alma."



EVIL

"Entonces, ¿Qué hacemos, Capitán?" pregunté.

"Vamos a regresar al lugar donde desapareció el equipo Bravo".

"¿Quiénes?"

"El equipo Alpha completo." Hizo un movimiento circular con el dedo para indicar a Jill, Barry, Richard y a mí. "Todos nosotros aquí, más Chambers, Frost y Vickers. Vayamos a la azotea. El helícoptero está esperando."

Diez minutos más tarde me encontré mirando los tejados rotos de la vieja mansión de huéspedes de la ciudad. El lugar parecía enorme desde el helicóptero, una mezcolanza de vid cubierta de agujas, torres, ventanas rotas y puertas arqueadas. A medida que el helicóptero descendía, la corriente de los rotores aplastó la maleza allí abajo, y un momento más tarde, el avión descendió en lo que una vez había sido el césped frontal a la antigua mansión.

Cuidadoso como siempre, Wesker nos mantuvo en la cabina mientras las hélices giraban hacia su descenso. Sus hélices casi habían dejado de girar cuando el ruido de los rotores, de repente, fue ahogado por otro sonido, un chillido que se convirtió rápidamente en un grito, un gritó tan horrible como si proviniese desde las mismas puertas del infierno.

Entonces pude sentir el miedo en el helicóptero, lo veo en los rostros congelados de los hombres a mi alrededor.

"Redfield, Valentine," susurró Wesker con voz ronca. "¿Ninguno sabe de donde proviene ese sonido?"

"Viene de los zombies, Capitán," dije, y mis ojos se centraron en los de Jill. "Están haciéndonos saber que están aquí".

EVIL

88

ILUSTRACIONES

Ōishi Kaoru

Palabras del Productor del Juego RESIDENT EVIL

Un juego llamado Resident Evil

Productor

SHINJI MIKAMI

¡300.000 copias es una gran cantidad!

La razón por la cual se creó Biohazard fue porque nuestro Director de desarrollo me dijo que quería realizar un juego de terror basado en el sistema de juego de *"Sweet Home"* (Dulce Hogar). En ese momento, yo no tenía ganas de hacer un juego de terror, por lo tanto mi reacción no fue demasiado entusiasta.

Hasta ese momento yo siempre había tenido una idea más o menos detallada de cómo crear un video juego, pero esta vez todo a lo que tenía que apuntar era *"un juego de terror"*.

Yo mismo reconozco que solo estaba interesado en producir algo que vendiera más de un millón de copias (y sí, mis motivos no eran muy honorables). Después de pensarlo un rato, fui a consultar con el jefe de desarrollo. Le pregunté si el juego iba a ir dirigido a una determinada audiencia en especial, ya que el terror es un género con miles de matices diferentes.

Él me respondió que no era necesario vender miles de copias, si el juego valía la pena ser jugado desde el comienzo, eso era suficiente. Si vendíamos 150.000 copias para PSX y otras para Saturn, o sea 300.000 copias, eso era suficiente.

Empecé a hacerme a la idea de *"un juego que valiera la pena ser jugado desde el comienzo"*. A partir de ahí desarrollé otra visión del negocio, y poco a poco mi espíritu de creador cobró vida.

Staff de Biohazard
Digamos que era ruidoso. Teníamos muchas quejas por parte del equipo que trabajaba al lado. Igual, eso no ha cambiado desde entonces.

¡Él me estaba amenazando!

Sweet Home tiene un sistema de juego muy audaz. El objetivo es sustituir los cinco elementos claves para ganar el juego por seres humanos. Además, estas personas, podían llegar a morir durante el juego, tú también puedes reemplazar los objetos que perdiste mediante la producción de otros nuevos. Estos objetos pueden ir cambiando dependiendo del proceso de construcción. Es un juego realmente complicado.

El jefe de desarrollo me comunicó que la persona que estaba a cargo del proyecto había fallecido, en esos momentos sus ojos se asemejaban a los de un cadáver. Sentí pena por él. Creo que el jefe realmente sentía pena por la pérdida, pero él estaba amenazándome.

Después de escucharlo hablar, decidí que me mudaría cerca de las oficinas.

Me mudé cerca de las oficinas, así podría reducir el tiempo que necesitaba para ir desde mi casa al trabajo. Además, si alguna vez terminaba quedándome hasta altas horas de la noche, no me tomaría mucho tiempo llegar a casa y dormir unas horas. Mi alquiler subiría, pero yo estaba dispuesto a pagar ese extra para comprar ese tiempo.

Y la verdad, fue una gran idea.

Una obra maestra llamada Sweet Home

Una vez que encontré el rumbo que debía tomar, empecé a analizar el juego *Sweet Home*. Era el juego en el que estaba trabajando mi jefe en el momento en que me uní a Capcom. Jamás estuvo ni en mis sueños más osados producir un juego basado en *Sweet Home*.

Según mi análisis el juego estaba sólidamente construido, estaba impresionado con la cantidad de planificación que había plasmada en *Sweet Home*.

Sin embargo yo no quería solamente hacer una copia de este juego.

Quería capturar su esencia y hacer un juego completamente nuevo, no solo eso, quería hacer un juego que fuese más allá de los límites establecidos para los juegos de terror existentes en el mercado.

Sweet Home es un juego para *NES (Nintendo Entertainment System)* producido por Capcom. Está basado en la película *Sweet Home* de Itami Juuzou. Es un juego divertido, les recomiendo darle una oportunidad.

Miedo y veneno

He hablado de *Sweet Home* hasta el momento. En cuanto a *BIO Hazard*, creo que su punto de venta fuerte es el miedo. En el caso de *Sweet Home*, los dos primeros juegos eran de miedo, mientras que el tercero y el cuarto no lo fueron. Y yo quería que *BIO Hazard* fuese terrorífico. Al principio trataba de crear un juego espiritual con mucho suspense, pero yo no podía unir las dos cosas en mi cabeza. Si el juego iba a tratarse de espíritus, entonces los enemigos serían fantasmas o espíritus que el jugador podría hacer desaparecer usando una palabra mágica o algo así. Pero si hacía eso, sentía como que iba a faltar algo una vez que los enemigos desaparecieran. Eso no era lo que quería hacer. Yo quería algo donde el jugador se sintiese acosado. También quería crear una atmósfera que fuese escalofriante aun para gente que no creyera en los fantasmas.

Deseaba crear un ambiente como en *Jaws (Tiburón)*, donde el jugador estuviese en peligro, pero también quería que el jugador se enfrentara a eso, algo como... *"cómete esto cabrón"* y tirara del gatillo para abrirse camino entre los enemigos.

En resumen, lo que yo quería era que el jugador le hiciera frente a la situación y tomara decisiones aunque sintiera mucho temor.

No quería fantasmas. Quería algo concreto persiguiendo al jugador, algo que directamente aterrorizara al jugador. En pocas palabras, quería algo de que el jugador tuviera que defenderse.

El veneno amargo que es la cerveza

Cuando pensé el sabor que quería que el juego tuviese, lo primero que se me vino a la mente fue que en los juegos más recientes, la adrenalina de los jugadores tratando de vencer los desafíos planteados por los fabricantes era cada vez menos manifiesta. Para hacerse una idea de lo que quiero decir, consideren el béisbol. El lanzador arroja la pelota, tratando de que sea imposible para el bateador tocarla. El bateador por el contrario trata de golpear la pelota tan duro como pueda (por supuesto lanzadores peligrosos e injustos van contra las reglas).

Si un lanzador lanza bolas muy fáciles de batear, no tiene ninguna gracia. Al principio se siente bien pegarle a la bola todo el tiempo, pero llega un momento en que esto aburre.

También podemos usar las bebidas como una analogía. Hay muchos refrescos en el mundo que pueden calmar tu sed y refrescarte. Pero en vez de una bebida que fácilmente puede satisfacer a cualquiera, yo quería crear una bebida adecuada para cierta clase de gente, que realmente los pudiera emborrachar.

Por ejemplo, tomemos la cerveza lager vendida por Kirim. Es amarga. Pero para algunas personas el sabor amargo es irresistible. Nunca te cansas de ella, no importa cuanto bebas. Lo que Capcom había estado haciendo hasta ahora era Cola. No era ese veneno amargo que es la cerveza.

Cerveza Amarga
Yo solía beber mucha cerveza mientras estaba haciendo *Biohazard*. Estaba trabajando excesivamente también por lo que a veces me derrumbaba y descansaba en mi oficina, causándole problemas a todos lo demás.

El elemento del temor

Zombies

Cuando pensé en qué iba a utilizar como enemigos, llegué a la conclusión de que serian zombies sin dudarlo. Pensando en ello ahora, puede haber sido porque la imagen de los zombies de *George Romero* dejó en mi una profunda impresión cuando estaba en la secundaría.

Imagínate, una criatura que alguna vez fue un ser humano, pero que ahora solo ve a las personas como alimento. Sus movimientos son como los de los seres vivientes, pero más torpes y más crudos, así es cómo se acercan a sus presas.

Todo está relacionado al miedo de saber que estás a punto de morir, y que no puedes hacer nada al respecto. Es el temor ha ser comido vivo, no por lo que tú eres sino porque estás en el lugar equivocado, en el momento equivocado.

Es la clase de miedo que te hace gritar "*¡aléjate de mí!*".

Un héroe que hace frente a sus miedos

El jugador en *BIO Hazard* no es como el protagonista principal de una película de terror, que se quedaría paralizado por el miedo. La diferencia entre una película y un juego es que en el juego, el personaje principal está en las manos del jugador. Me gustan las películas de terror, pero nunca pensé en ser el protagonista en una de ellas.

Yo quería que el jugador fuese un héroe que enfrentara sus miedos. Hacerle sentir de que a pesar que estuviese muy asustado, él era el único que podía solucionar las cosas.

Para ser sincero el diseño de los personajes fue muy duro. No tenía a nadie del equipo inicial que pudiera diseñar personajes. Tratamos de dibujarlos y luego re-dibujarlos nuevamente nosotros mismos, pero eso no estaba funcionando y no estábamos llegando a ningún lado. Al final terminé quejándome y tuvimos un diseñador llamado Oishi en el equipo.

Trabajamos en los diseños juntos. Me aseguré de que los personajes tuvieran esa sensación de frescura que yo quería de ellos, y él se aseguró de que lucieran reales. Finalmente, nos encontramos con un buen diseño.

Sin embargo, el diseño de Jill no estaba todavía a la altura de lo que yo quería para *BIO Hazard*, por lo que cambiamos su diseño más adelante.

El espacio entre los sonidos es también música

El sonido fue uno de los aspectos más importantes para la creación de *BIO Hazard*. La razón de esto es que el sonido en el juego sería fundamental para crear esa sensación de temor. Particularmente, era importante de que el miedo fuese creciendo gradualmente con el tiempo.

Yo sentía que para que el miedo del jugador llegara a ese clima, no debería haber recorridos con largos intervalos silenciosos. Lo que necesitábamos era música espelúznante y el sonido de las pisadas del mismo jugador. Cosas por el estilo.

Aunque, no podíamos reproducir música terrorífica todo el tiempo. Cuando estás conduciendo en una autopista a cien KM por hora, estás atento al sonido de motor al principio, pero luego de que conduces por un rato te acostumbras a él y la sensación de preocupación desaparece.

En ese momento sentí que necesitaba un controlador que permitiese que la música de fondo pudiera encenderse y apagarse.

Tuve una charla sobre el sonido con el encargado de la música en un bar cercano a la oficina. Él me dijo:

"Creo que los espacios entre los sonidos donde no oyes nada son también música".

He escuchado música clásica, y siempre he considerado gratificante el espacio justo donde cesa la música antes de que comience la siguiente melodía. Es por eso que estaba muy de acuerdo con su opinión. Pasamos la noche entera hablando de música.

La habitación de BIO Hazard
Este fue el lugar que utilizamos para chequear el proceso de desarrollo. Había ocho personas metidas en una pequeña habitación. Sí que estaba bien colmada de gente.

Todo vale, siempre y cuando dé miedo

Vayamos con una vista en tercera persona

Al principio *BIO Hazard* estaba destinado a ser un juego en primera persona, completamente poligonal.

Sin embargo, cuando el contenido se hizo más claro, pronto nos encontramos limitados por especificaciones del hardware. Era un problema. Si nosotros seguíamos por ese camino, había un 90% de posibilidades de que el juego nunca se terminara. Reflexioné sobre ello.

La razón por la que yo quería que fuese en primera persona era para crear una sensación de miedo muy personal.

Pero luego me di cuenta de que no era necesario tener una perspectiva en primera persona para lograr ese efecto. También se podía conseguir con una perspectiva en tercera persona. Todo lo que tenía que hacer era encontrar la manera de hacerlo.

Estaba tan concentrado en poder realizar el juego con el método que yo había decidido, que había perdido la visión de lo que realmente quería lograr.

Si cambiamos la perspectiva a tercera persona, podríamos dejar fondos con imágenes fijas y girar los enemigos y personajes en polígonos. De esta manera se podría crear un buen escenario terrorífico y se podrían emplear más polígonos en los enemigos, esto los haría más reales y más temibles.

Al principio quería que el juego fuese en primera persona ya que eso nos permitiría ocultar a los enemigos fuera de nuestra vista, pero ese efecto era también posible escogiendo el ángulo de la cámara, de modo que el jugador no pudiese ver todo el escenario de una vez.

El momento en que el ángulo de la cámara cambiaba daba miedo. Ir hacía las esquinas te llenaba de temor. Eso funcionó perfectamente bien. Así que decidí ir con una vista en tercera persona.

Ahora que me había decidido, reuní a mi equipo para hablarles de este cambio. Sin embargo, no estaban muy entusiasmados. Ellos ya habían hecho muchísimas cosas que iban a ser desechadas, y esto significaba que tendrían un montón de trabajo extra para incorporar el nuevo sistema. Era compresible que ellos no vieran el encanto de cambiar todo a tercera persona.

Pero me imaginé que ellos estarían satisfechos después de que vieran el resultado final.

El miedo es lo que le da vida a BIO Hazard

La única cosa que realmente no me gustaba de *BIO Hazard*; incluso ahora lo pienso, es el esfuerzo que tenias que hacer para maniobrar a tu personaje. Fue el mayor inconveniente con la vista en tercera persona.

Cada vez que la cámara cambiaba, tenías que acomodar a tu personaje como si estuvieses manejando un juguete a control remoto. Pero si cambiamos la perspectiva a una visión lineal y le permitíamos al jugador controlar relativamente la dirección de la pantalla, entonces todas las escenas lucirían iguales y el juego hubiera resultado aburrido.

Por otro lado si lo dejábamos apuntar a la pantalla y decidir a dónde dirigirse, entonces el miedo en cuestión ya no sería algo personal. Sería temerle a algo viviéndolo como espectador. Además de que sería muy molesto tener que esperar hasta que el personaje llegase a su destino.

Sentí pena por los jugadores, pero el miedo era de lo que *BIO Hazard* se trataba. No tenía más remedio que esperar a que ellos se acostumbraran a los controles. Esa sensación permaneció en mí incluso hasta que el juego llegó a las tiendas y obtuve muy buenas críticas. De hecho, ahora todavía me siento así, ya que no he encontrado una forma de arreglar eso. Así que de nuevo, pido disculpas por los controles.

Me di cuenta de que debíamos ir con una vista en tercera persona en una habitación con un piano. No había enemigos allí. Solo estaba Chris (nuestro personaje) y nada más.

Era posible moverse alrededor de la habitación. Uno de los programadores estaba controlándolo y me llamó para que me acercara y viera lo que estaba haciendo.

El hada de los alimentos
Es que me tocó atender al equipo en cada necesidad, desde bocadillos hasta bebidas.

Los planes cambian y desaparecen

El Macho y Eddy Murphy desaparecieron

El juego tuvo finalmente cinco personajes: Chris, Jill, Rebecca, Barry y Wesker. Sin embargo, originalmente había dos personajes más que no aparecieron.

El primero era un hombre enorme cuya apariencia se asemejaba a la de un gorila. Era un comando y fue diseñado para que luciera tan duro como una roca. Éste había perdido su ojo derecho en combate por lo que ahora llevaba una visión nocturna instalada. Era extraordinariamente fuerte y levantaba cosas que los hombres normales no podían.

También podía maniobrar armamento pesado, y era un aliado completamente fiable. *(En realidad la trampa del "Jill Sandwich" estaba destinada para este hombre; él iba a sostener el techo mientras el jugador buscaba la forma de desactivar el interruptor de la trampa).*

Más tarde este hombre fue reemplazado por Barry. Una gran diferencia de carácter ¿no? El otro personaje era un hombre moreno y alto. No aparecería de inmediato en el juego, planeábamos que fuese desbloqueable, y estaría disponible una vez que el jugador terminase su ruta con Chris y Jill.

Era como un comodín. Que compensaría un poco el horror con su loco humor. Se podría decir que él era el Eddy Murphy de la serie *BIO Hazard*. Lo planeamos así para ofrecerle al jugador un poco de frescura cuando estuviese agobiado de tanto terror, pero no tuvimos el tiempo suficiente para incorporarlo. Supongo que alguien como él era ya demasiado pedir.

Las Notas de Trevor

Las notas de Trevor tuvieron una característica que fue retirada en las últimas etapas de desarrollo del juego. Fueron concebidas como una especie de libro de pistas dentro del juego, la intención era que sirviesen para que el jugador no se quedara trabado con los puzzles.

La idea era que Trevor fuese el arquitecto de la mansión. Cada vez que alguien quedara atascado con un rompecabezas, sus notas le darían una pista de cómo proceder. Hubo otra razón por las que quería incluir sus notas. Ellas nos darían una forma de explicar (es decir, llegar a una excusa) de por qué la mansión estaba repleta de trampas.

Descartamos las notas a un mes de que el juego estuviese terminado. Hubo dos razones: La primera causa fue que la historia del juego se divide en dos sub-procesos.

La otra era que yo no tenía el poder suficiente para dar credibilidad a las Notas de Trevor. Fue mi decisión sacar las Notas de Trevor, y tuve muchas críticas después de eso, al parecer, el público pensó que fue una mala idea.

Sangre Verde

En un primer momento, el color de la sangre en *BIO Hazard* era rojo. Sin embargo, nos vimos obligados a cambiar el color a verde debido a la presión exterior. ¡Verde! El color de la sangre era uno de los condimentos más importantes en *BIO Hazard*. Me senté a pensar en ello, pero mientras más pensaba más me enojaba con todo el asunto. Es por eso que decidí que haría que el color de la sangre fuese aun más impactante que el rojo. Traté con una especie de verde amarillento.

Sin embargo, no era tan potente como el rojo. Justo cuando empezaba a sentirme completamente desdichado llegaron buenas noticias.

Nochebuena
Celebramos la navidad en la oficina (por desgracia). Sugerí que nos tomáramos el día de fiesta, pero los programadores enloquecieron, diciéndome que no podían permitirse el lujo de aflojar.

Si añadíamos en la portada claramente una señal de que el contenido del juego era impactante, entonces nos estaríamos asegurando de que la gente, a quienes no les gustaba este tipo de cosas, no compraría el juego.

Eso significaba que podíamos hacer la sangre roja nuevamente. Todavía estoy muy agradecido de las personas que cooperaron para hacer de esto una realidad.

Un baúl en cuarta dimensión

Inicialmente los baúles para guardar ítems estaban en cuarta dimensión *(es decir estaban conectados entre sí)*. Tenía al personal pensando qué introducir dentro del baúl, para poder ampliar las estrategias que el jugador podría utilizar, pero la respuesta fue bastante mala. La gente no entendía porque debían desviarse de su camino para recoger objetos. Por otro lado algunas personas que no estaban acostumbradas a los baúles en cuarta dimensión me decían que les parecía divertido contar con ellos.

Quizás estaba complicando demasiado las cosas, y tal vez estaba tirando todo por la borda, así que pensé otra manera de hacerlo. Aunque personalmente prefería la forma original.

La versión para los Estados Unidos

La versión de *BIO Hazard* para los Estados Unidos se llama *Resident Evil*. En ese momento, la división estadounidense decidió que ese era un título adecuado para el juego. Les pregunté que significaba y ellos me respondieron que era *"el mal que estaba al acecho"*.

La versión estadounidense era mucho más difícil que la japonesa. Hasta los desarrolladores morirían si no tomaban los recaudos necesarios. La razón por la cual el juego era tan difícil era porque el equipo estadounidense pidió una dificultad más alta. En Estados Unidos, se puede alquilar videojuegos. Si el juego se pasaba en uno o dos días entonces las ventas caerían en picado.

Me preguntaba si los jugadores en Estados Unidos estarían satisfechos con una dificultad tan alta.

Cuando les pregunté qué cambios necesitaban, ellos me dijeron:

1) Desactivar la mira directa hacia el objetivo.
2) Los baúles para guardar los objetos no deben ser en cuarta dimensión.
3) La cantidad de tintas para grabar se debía reducir.

Me preguntaba si a los estadounidenses realmente les gustaban las cosas complicadas. Sin embargo, realmente pensaba que el punto dos era injusto, y bueno arreglé el punto 1 y el 3, además hice a los enemigos un poco más difíciles de vencer.

Las voces Japonesas
Nosotros grabamos las voces en Japonés y también en Inglés. Sonaban horribles. Las deseché.

La rabia del jefe Okamoto

Cuando *BIO Hazard* se estaba probando, recibí una llamada del jefe *Okamoto*. Me dijo:

"No pongas el logo de Capcom en un juego de mierda como este."

"¿Qué diablos pasa con estos controles?"

"No puedo darle a nada cuando disparo"

"¿Y por qué hay un límite para salvar las partidas?"

"¿Por qué hay un objeto aquí? ¿Quién lo dejó caer?"

Me enfadé muchísimo, pero cuando pensé en todo lo que me había dicho con más calma, me di cuenta que él estaba en lo cierto. ¿Pero por qué estaba tan mosqueado hasta el punto de no querer sacar el juego a la venta?

Los juegos de *Capcom* normalmente no suelen presentar muchas dificultades, pero evidentemente *BIO Hazard* las tenía.

Yo confiaba que al ser un juego tan divertido los jugadores le perdonarían sus erratas.

Quizás *Okamoto* se enfadó por esa actitud mía. Utilizamos el poco tiempo que teníamos para mejorar el juego, pero no logramos solucionar el problema de los controles.

Sweet Home, es un juego de terror. Yo vi la película con el mismo título. A diferencia de *BIO Hazard*, aquel juego era sobre el miedo a los fantasmas. La espeluznante música de fondo era buena. El juego iba dirigido a un público culto.

La edición estadounidense de *BIO Hazard* era mucho más dura que la original.

En la película original nadie sale fumando o hay primeros planos de cuerpos mutilados. Por cierto, la versión estadounidense no tiene la misma canción de los créditos que la original, fue reemplazada por otra.

1) La versión estadounidense con el título Resident Evil.
2) Sweet Home está considerado como el antecesor de BIO Hazard.

Las consecuencias de BIO Hazard
Me llevó dos años y tres meses producir BIO Hazard. Fue divertido, pero también muy agotador. Me he quedado débil desde entonces.

Una página a la izquierda

Mikami: *"Entonces ¿Qué hay acerca de BIO Hazard 2?"*

Takeuchi: *"Buena pregunta"*

Kamitani: *"Sí"*

Mikami: *"???"*

Kamitani: *"No, no se necesita"*

Mikami: *"Eso realmente no nos ayuda, aunque…"*

Kamitani: *"Takeuchi, diga usted algo…"*

Takeuchi: *"¿Qué? ¿Quién? ¿Yo? Nosotros sabemos qué dirección tomar, pero no sabemos qué ingredientes utilizar."*

Mikami: "*Mira, ya hemos ocupado una cuarta parte de la página*"

Kamitani: "*Entonces mejor no le respondamos a Takeuchi*"

Bip bip bip bip

Kamitani recibe una llamada telefónica. Se lo ve muy serio.

Takeuchi: "*¿Entonces?*"

Shige: "*No me han requerido para nada hasta ahora, así que…*"

Kamitani: "*Este es Shige Hazusa, de 24 años de edad*"

Shige: "*¿Pero a quién le importa quién soy yo? Hablemos de BIO Hazard 2*"

Mikami: "*Estás en lo correcto. Vamos a hacer BIO Hazard 2 aun más terrorífico que el primer juego*"

Shige: "*Zombies ¿no es así? Eso sí, ustedes son más temibles que los zombies. Si modelamos a los zombies como ustedes, apuesto a que van a dar miedo*"

Takeuchi: "*Yo no creo eso sinceramente. Y lo que es más importante, es que necesitamos agrandar nuestra audiencia*"

Kamitani: "*Hmm no es fácil atraer más audiencia y a la vez mantener la esencia que les gusta a nuestros fans*"

Mikami: "*¿Qué les parece hacer algo que de miedo, pero que sea menos difícil de pasar?…*"

Takeuchi: "*Eso sería lo ideal*"

Shige: "*Disparar con Chris era realmente complicado*"

Takeuchi: *"Es fácil hacer un juego que sea difícil como desarrollador"*

Kamitani: *"Pero tienes que pensar en el punto de vista del jugador también"*

Mikami: *"Ese es un muy buen punto. No importa si eres el director. El reto es lo que importa"*

Kamitani: *"Tenemos que tener ambas cosas en mente para cuando diseñemos el juego. ¡Probemos y veamos qué sucede!"*

Mikami: *"¡Ya chicos!, ¡estamos ya fuera del espacio! ¡Gracias a todos!"*

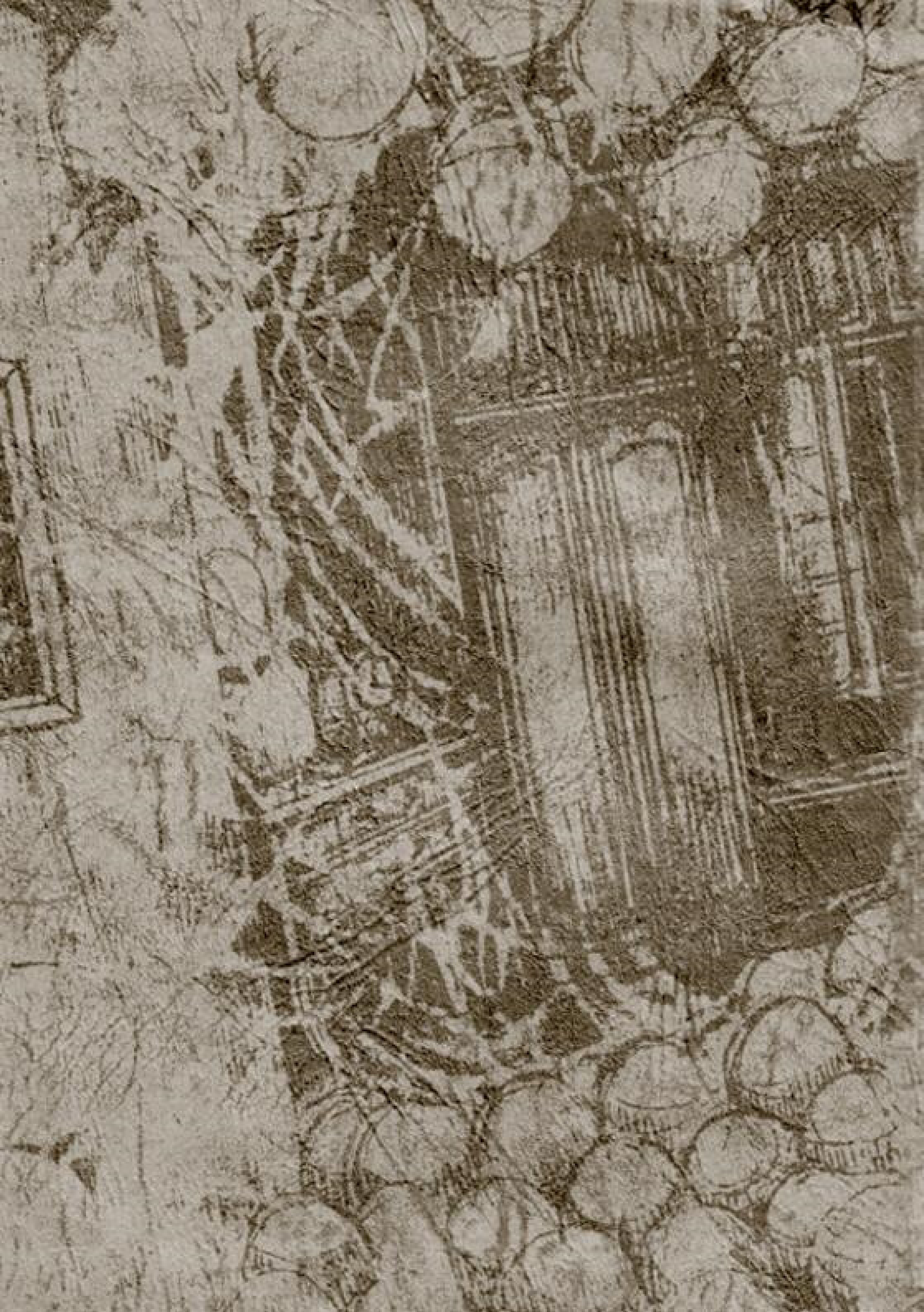
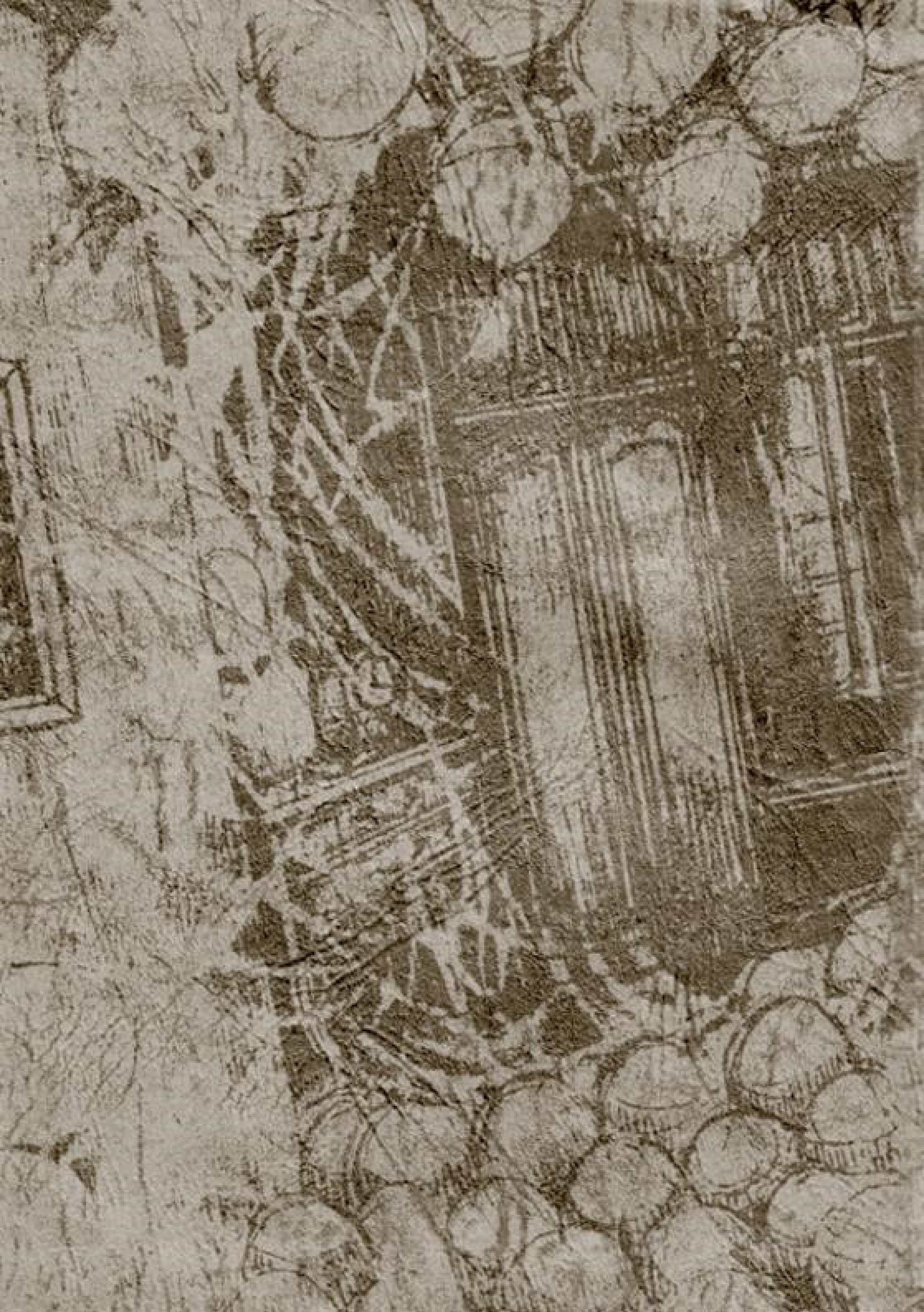
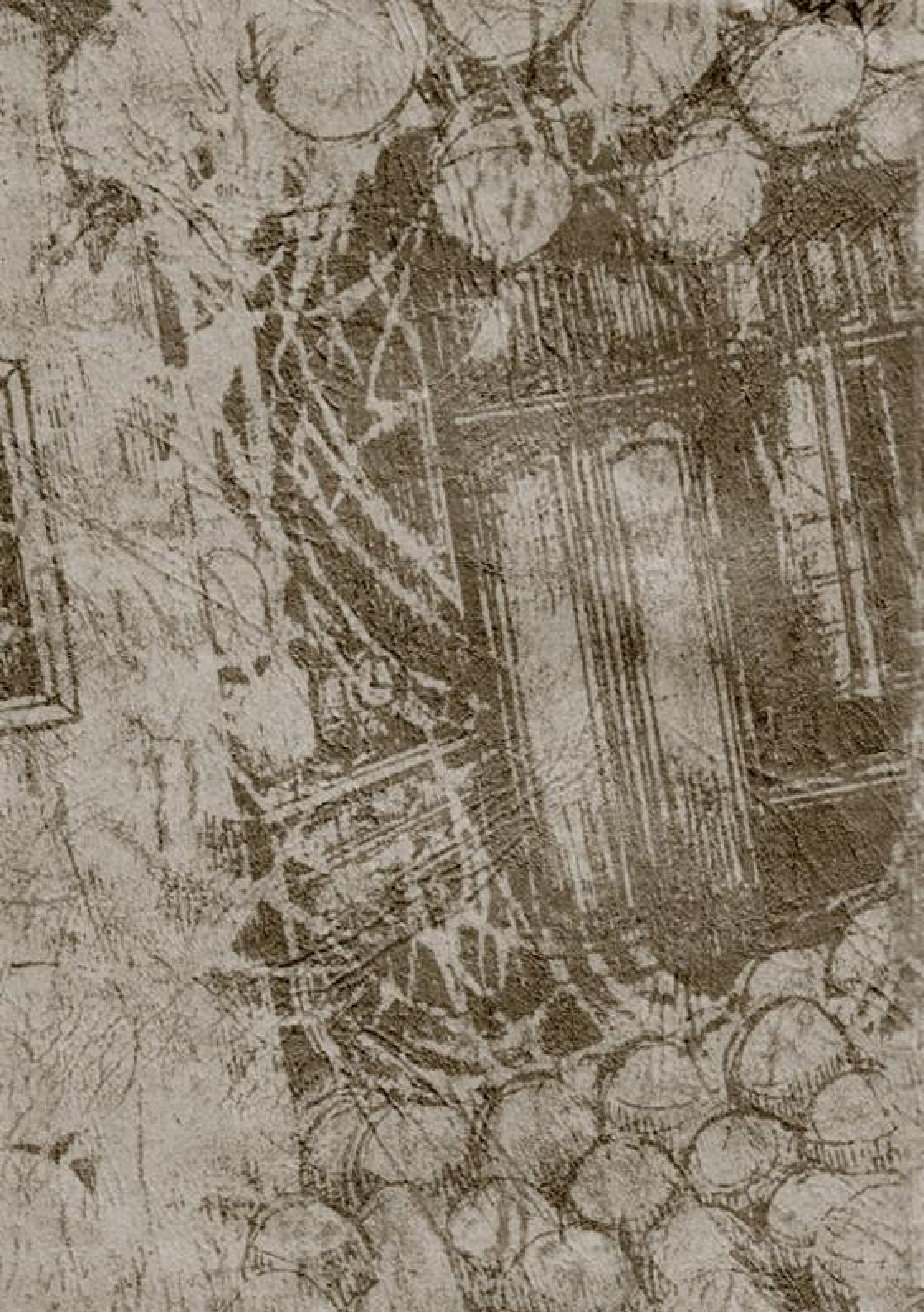
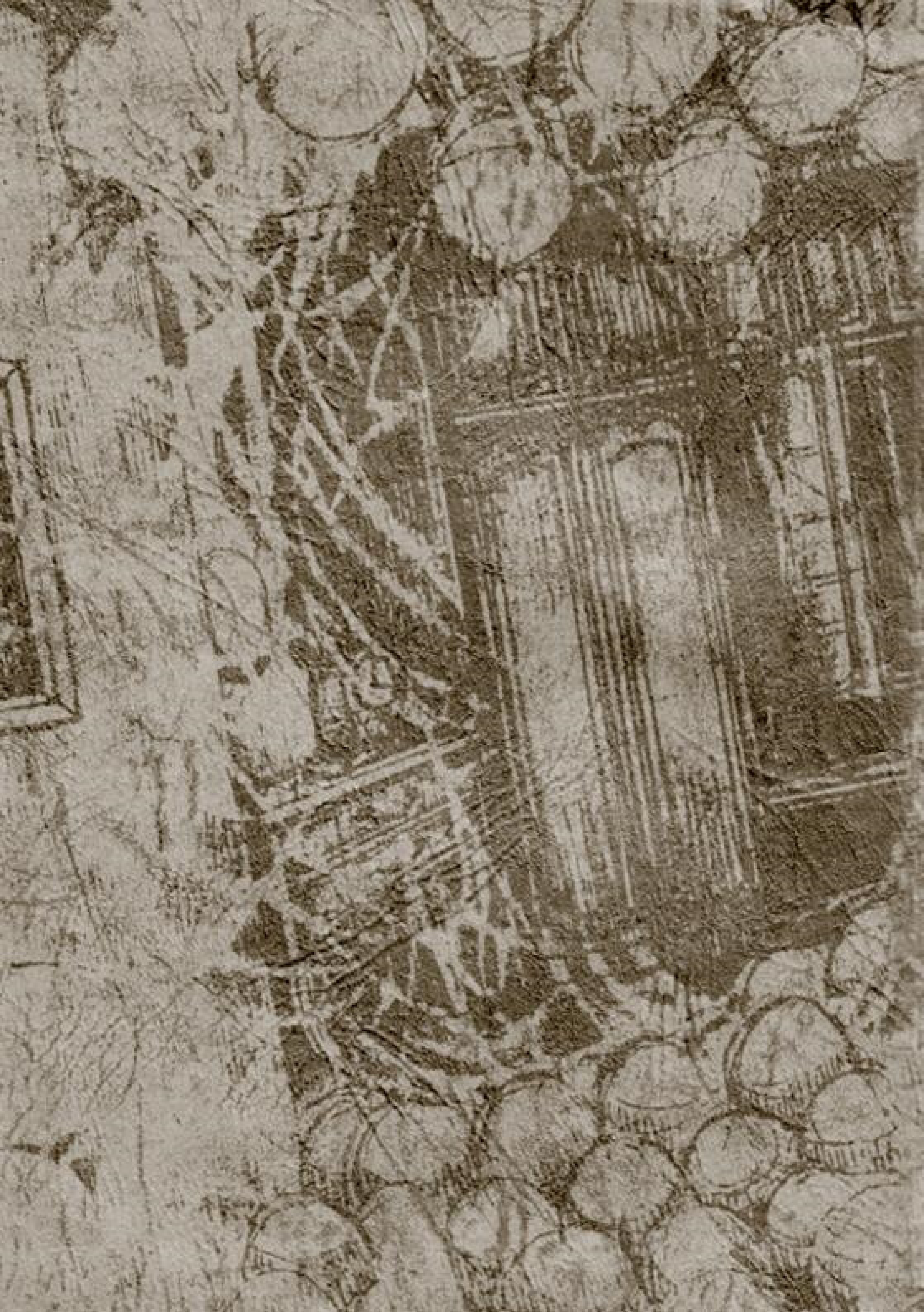
Ilustraciones: Iraishi Tetsuya

RESIDENT EVIL

La Verdadera Historia Detrás de RESIDENT EVIL

■ Supervisor adjunto	Flagship Company Ltd.
■ Composición	Kikakusya 104 Company Ltd.
■ Diseño del libro	Tokunori Yamashita
■ Diseño	Youichi Nakamura (Studio Flex)
■ Ilustración	Sadao Watanabe Tomoaki Kanai (Studio Merufan) Ryuu Noguchi
■ Editor	Tatsuya Minami
■ Distribuidor	Yoshiki Okamoto
■ Fecha de distribución	25 de julio de 1997
■ Editorial	CAPCOM Company Ltd. Plains town 3-1-3 Chuoh-kunai OSAKA CITY (Osaka Prefecture) TLF 06-964-3099
■ Impresión	Horinouchi Company Ltd.
■ Encuadernación	Tsyoinsatsu Company Ltd.

No está permitida la venta de este artículo.

Sustituiremos la página que falta y la paginación del libro.

Está totalmente prohibida la reproducción de este libro sin nuestra autorización.